



## Summoner

Test: Un RPG opulent,  
cu un sistem nou de luptă



## TNT-2-Tuning

Nicidecum fier vechi: Cum se fac jocurile  
să ruleze mai rapid

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

06/2001 (2,9USD) 79.900 lei

bfr 235,- Lit 11.300 FF 38,- Dr 1.900,- DM 9,99  
sfr 9,90 hfl 12,80 ös 80,- Lfr 235,- ptas 970,-

# U Games

Știi ce se joacă

CU 2 CD-uri

EXCLUSIV

## Max Payne

Acțiune și efecte cinematografice:  
screenshot-uri senzaționale superactuale

TOP DEMO:

## Tropico

+ 7 alte demo-uri

VIDEOREPORTAJ

## Aquanox

+ 11 alte video-uri

## Emperor

Jocul 3D de strategie al lui Westwood  
în testul nostru

## Tropico

Jocul lunii: Zece pagini despre hit-ul  
de construcție al echipei de la Railroad Tycoon

## C&C: Renegade

Un plus de plasticitate pentru C&C

## Anno 1503

Jucat pe îndelete:  
Video exclusiv cu poporul nou

## Commandos 2

Cele mai noi imagini din versiunea  
aproape terminată. Cât de bun este cu adevărat?

# Empire Earth

12 pagini de RTS captivant:  
Mai bun decât Age of Empires 2?



## Tomb Raider: The Movie

Angeline Jolie mai sexi  
ca niciodată: Scene  
originale din film pe CD

## Aquanox

Grafica este fascinantă,  
dar gameplay-ul?  
Aflați din avanpremiera  
noastră.



## Eurofighter Typhoon

Test: În sfârșit,  
un nou simulator  
superlativ de zbor





providing the future

rds

Prin rețeaua RDS  
comunicai eficient.  
Pentru viitorul  
afacerii tale.

E-RDS

Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.  
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.  
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51



# Jocul bate filmul?

**M**oda producătorilor de jocuri de a adapta pentru PC hituri cinematografice și-a găsit efectul bumerangului în perspectiva inversă: filme după jocuri. După ideea cu **Duke Nukem** și **Alice**, iată că vine exploziv (se putea altfel?) **Tomb Raider**, cu inevitabila Angelina Jolie în rolul Larei Croft.

Am putea spune că cercul se închide astfel, căci jocul **Tomb Raider**, al cărui scenariu amintește puternic de filmele de succes din seria **Indiana Jones**, unde celebrul arheolog interpretat de Harrison Ford devenise unul dintre idoli anilor '80, reușește să se impună și cu o adaptare pentru marele ecran, doamna arheolog necesitând o ecranizare în carne și oase. Aventurile Larei Croft se vor petrece prin Anglia, Cambodgia și Siberia și se anunță explozive, pe măsura protagonistei și a regizorului (Simon West - *Con Air*).

Ideea adaptărilor pentru PC este veche de când jocurile. Dacă ecranizarea lui **Dune** după celebra saga inter-galactică a lui Frank Herbert, roman de referință în domeniul SF-ului, realizată de David Lynch nu a fost chiar un hit cinematografic la vremea lui, în domeniul jocurilor, Westwood a reușit în schimb să pună bazele unui gen foarte iubit de strategie: RTS-ul.

Seria **Star Trek** continuă buna tradiție a universului Star Trek, care în Statele Unite a fost considerat un "way of life". Ultimele produse, chiar dacă prezintă adversari debili și o durată redusă de joc (**Star Trek: Voyager**), lasă o bună impresie printr-un design reușit, control bun, secvențe video de calitate (**Star Trek: Armada**) și un feeling tipic prin farmecul inegalabil al personajelor, care face să tresalte inimile tuturor trekkies.

Mai recentul **Shogun** amintește de luptele între seniorii Japoniei medievale din filmele lui Kurosawa (vă mai amintiți greu digerabilul Kagemusha?), păstrând parcă ceva din profunzimea filmului prin modul de joc cu care doar prietenii șahului sunt familiarizați.

Seria **Star Wars** a făcut, la rândul ei, destulă carieră în planul jocurilor, chiar dacă acestea nu au reușit să egaleze filmele, în special trilogia. *Phantom Menace*, care deschide a doua serie a filmului, a fost realizat în proporție de 95% digital, iar George Lucas ne-a promis *Episode II* 100% digital (bat oare clopotele pentru cinematograful clasic?).

Între timp, a apărut filmul *Wing Commander*, chiar în regia designerului, Chris Roberts, care păstrează intactă acțiunea și story-ul jocului.

După toată avalanșa de fuziuni între cinema și PC, ne întrebăm pe când o ecranizare după **Deus Ex**, care, pe întreg parcursul său, îți dă sentimentul că ai de-a face cu mai mult decât un action-adventure, cu un roman interactiv chiar. Prin tematică, atmosferă și personaje ne face să credem că ar putea obține succesul unui *Blade Runner*, *Millennium* sau *X-Files*.

Sau mai degrabă un RTS după seria *Fundației*, romanul de o viață al vizionarului Isaac Asimov, pe care nimeni nu s-a încumetat încă să-l ecranizeze? Reușesc oare producătorii de jocuri să pună mai bine în valoare subiecte delicate pentru Marele Ecran?

CIPRIAN COROIANU



Action-Referințe .....	89
Adventure Pinball .....	95
BSE-Bomber .....	95
Classics: MDK-Snipers Edition .....	96
Classics: Metal Gear Solid .....	96
Classics: Voyager – Elite Force .....	96
Eurofighter: Typhoon .....	90
Evil Dead .....	94
Star Wars: Battle for Naboo .....	95
Tread Marks .....	95

## Adventure

Adventure-Referințe .....	97
Classics: Evil Islands .....	104
Classics: Vampire .....	104
FIFA 99 .....	109
Final Fantasy VIII .....	104
Hollow Earth .....	102
Summoner .....	98
Ultima Online .....	102

## Sport

Sport-Referințe .....	105
Classics: MTV Sports Skateboarding .....	109
Classics: Superbike 2000 .....	109
Eracer .....	108
Speedboat Raser .....	108
STCC 2 .....	107
UEFA Challenge .....	106

## Tips & Tricks pe CD2

### Soluții complete/tips

Black & White .....	141
---------------------	-----

Desperados .....	131
Gothic .....	147
Settlers 4 .....	159
Severance .....	179
Summoner .....	143

## Shorttips

Age of Empires 2 .....	165
Anno 1602 .....	169
Call to Power 2 .....	169
Clive Barker's Undying .....	167
Counter-Strike .....	166
F1 Racing Championship .....	165
Gothic .....	166
Heavy Metal F.A.K.K. 2 .....	170
NFS: Hot Pursuit .....	168
NHL 2000 .....	168
Serious Sam .....	165
Severance: Blade of Darkness .....	165
Vampire: The Masquerade .....	168

## Hardware

Referințe-Hardware .....	110
--------------------------	-----

## News

Cherry Power Pad Mouse .....	111
Commouse USB .....	111
Hercules Prophetview 510 .....	111
Interact Axis Pad .....	110
Interact Cyclone FX .....	110
Leadtek Winfast 6XSound .....	110
Logitech Cordless Mouseman Optical .....	110



## Emperor: Battle for Dune

Emperor își revendică laurii jocurilor de strategie printr-o grafică 3D impresionantă și prin secvențe intermediare de mare calitate. Dacă va reuși, veți afla în testul nostru de la pagina 80.

Matrox Millennium G450 PCI .....	111
MS Trackball Explorer .....	111
Philips Millennium Boxen .....	110

CeBIT-2001-Special .....	112
Test: Hercules 3D Prophet 4500 .....	121
Test: Elsa Gladiac 920 .....	116
Tuning-Special: TNT2-Karten .....	118

## Service

Indicații CD-ROM .....	122
Impressum .....	129
Poșta redacției .....	124
Ultima pagină .....	130

## TEST



## Tropico

Aveți stofă de dictator? În jocul lunii aveți ocazia să exploatați fără scrupule o insulă tropicală.

P. 72

## TIPS & TRICKS



## Desperados

CD-ROM

Prin cea de-a doua și ultimă parte a soluției complete a lui Desperados, învingerea lui El Diablo nu mai poate fi o problemă nici pentru începători.

## HARDWARE



Nu trebuie să fie tot timpul GeForce: Echipa de hardware de la PC Games revigorează veteranul grafic de la Nvidia

## Tuning-Special TNT2

P. 118



# Cuprins 6/2001

## Actualități

Editorial .....	3
News .....	6

## Reportaj

Aries .....	13
Interviu cu domnul Alexandru Borcea despre protecția și promovarea IT-ului românesc.	
Interviu Black&White .....	17
Frack Buchheim, șeful hotline-ului de la EA, ia atitudine față de bug-urile din joc.	
Feedback: Construction Master .....	18
Opinia cititorilor PC Games despre aventurile piticilor mișunători.	
Tomb Raider: The Movie .....	16
Angelina Jolie în căutare de comori: Prin cele mai noi informații, vă facem cât mai suportabilă perioada de așteptare.	
Zamolxe și 2 <sup>nd</sup> Project .....	10
Andrei Fântână despre cele două jocuri românești.	

## Avanpremieră

Strategie .....	
Countdown .....	21
Red Alert 2 Add-on .....	21
Anno 1503 .....	42

Commandos 2 .....	38
DS9: Dominion Wars .....	21
Empire Earth .....	22
Far West .....	21
Republic .....	34
Zeus: Poseidon .....	21

### Action

Countdown .....	47
Aquanox .....	58
C&C: Renegade .....	53
Defender of the Crown .....	47
Dune .....	47
Half Life: Blue Shift .....	47
Hidden & Dangerous 2 .....	47
Max Payne .....	48
Medal of Honor .....	54

### Adventure

Countdown .....	61
Arcanum .....	63



### Republic

Exclusiv PC Games! Am aruncat o privire asupra promițătorului amestec de simulator social și joc de strategie. Pagina 34.

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal .....	62
Divine Divinity .....	64
Dragon Riders of Pern .....	61
Gorasul .....	61
Schizm .....	61
Torn .....	61

### Sport

Countdown .....	67
Europaraser .....	67
Historic Rally Trophy .....	68
Lotus Challenge .....	67
Paris-Dakar Rally .....	67
Tony Hawk's Pro Skater 3 .....	67

## Test

Cum punctăm .....	70
-------------------	----

### Jocul lunii

Tropico .....	72
---------------	----

### Strategie

Strategie-Referințe .....	79
Classics: Call to Power 2 .....	88
Classics: Railroad Tycoon 2 .....	88
Populous 3 .....	88
Emperor .....	80
Original War .....	85
RIM .....	85
Settlers 4 .....	86
Sims .....	87

### Action

## ACTUALITĂȚI

Creatorul lui Ultima, Richard Garriott, planuiește un comeback cu un RPG online nou-nouț.

Noutăți despre  
P.17 **Lord British**

## REPORTAJ

De pe PC pe marile ecrane: Toate informațiile despre filmul Tomb Raider le găsiți în reportajul de la pagina 16.

**Tomb-Raider**  
P.16 **The Movie**

## AVANPREMIERĂ

Epic. Vă prezentăm pe înțelepte, pe parcursul a 12 pagini, mult promițătorul concurent al lui Age of Empires.

**Empire**  
P.22 **Earth**



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINII  
ERDEI JĂCINT



## Good morning Vietnam

Probabil mulți dintre voi au văzut acest film de cult. Subiectul prezenta viața unei stații radio americane din timpul războiului din Vietnam. Emisiunile erau cenzurate, totul era învăluit într-o atmosferă monotonă și semăna mai degrabă cu povestea frumoasei adormite. Într-o zi, însă, apare un tip non-conformist care are nebunia să reformeze emisiunile, prezentând fără menajamente realitatea dură a războiului.

Cam acest lucru se întâmplă și în lumea jocurilor PC. Producătorii duc o mare lipsă în privința inspirației. Majoritatea jocurilor care apar sunt pline de clișeuri. Numele jocurilor devin din ce în ce mai ridicole. Să ne gândim doar la moda "chronicles" care în ultima vreme ține loc de titlu. O sumedenie de jocuri poartă această denumire de-a dreptul enervantă: *Tomb Raider Chronicles*, *Gunman Chronicles*, *Heroes Chronicles* etc.

Un joc care a reușit să fascineze prin conținutul și gameplay-ul său este *Zeus*. Continuarea sa promite aceeași exactitate mitologică, misiuni variate și un control simplu. Dar, și acum urmează partea tristă, titlul este jenant: *Zeus: Poseidon*. Nu știu voi ce părere aveți dar mie punerea laolaltă a numelor celor mai cunoscuți zei din mitologia grecească mi se pare un titlu din care nu se mai înțelege mare lucru.

La începutul articolului vorbeam despre niște titluri care ar putea zdruncina monotonia instalată. Este vorba despre *Halo*, *Max Payne* și *Tribes*. Producătorii acestor jocuri s-au hotărât să evadeze din clișeurile dominante și să scoată jocuri cât mai reușite cu titluri originale, gameplay nemaiîntâlnit, story original și grafică de ultimă oră. În *Halo* veți putea gonii adversarul din cockpitul unor vehicule, iar *Max Payne* promite un realism deosebit care să trezească în jucător sentimentul unui film de acțiune a la John Woo, unde eroul pozitiv învinge întotdeauna băieții răi.

Să sperăm că și ceilalți producători vor urma acest model și titlurile de jocuri care sunt plate ca excrementele de balenă vor dispărea.

ERDEI JĂCINT

LARA CROFT

## Videoclip U2:

## Filmări cu Angelina Jolie

U2 o salută pe Lara Croft pentru a doua oară în postura de oaspete. La finele lui 1997, arheologul a mai apărut în versiunea de animație pe scena de filmări a formației irlandeze. Aceeași lady a mai turnat pentru videoclipul formației Die Ärzte, pentru piesa Bărbații sunt niște porci. Acum a primit rolul principal pentru clipul *Elevation*, o piesă de pe ultimul album al celor de la U2, *All that you can't leave behind*. În orice caz, saltul în carieră îl datorează mai puțin

seriei *Tomb Raider* decât filmelor de la Hollywood. Ca și la cinematograful, rolul Larei Croft este preluat de actrița Angelina Jolie. Studioul de film *Tomb Raider* Paramount va introduce această piesă ca soundtrack oficial al filmului.

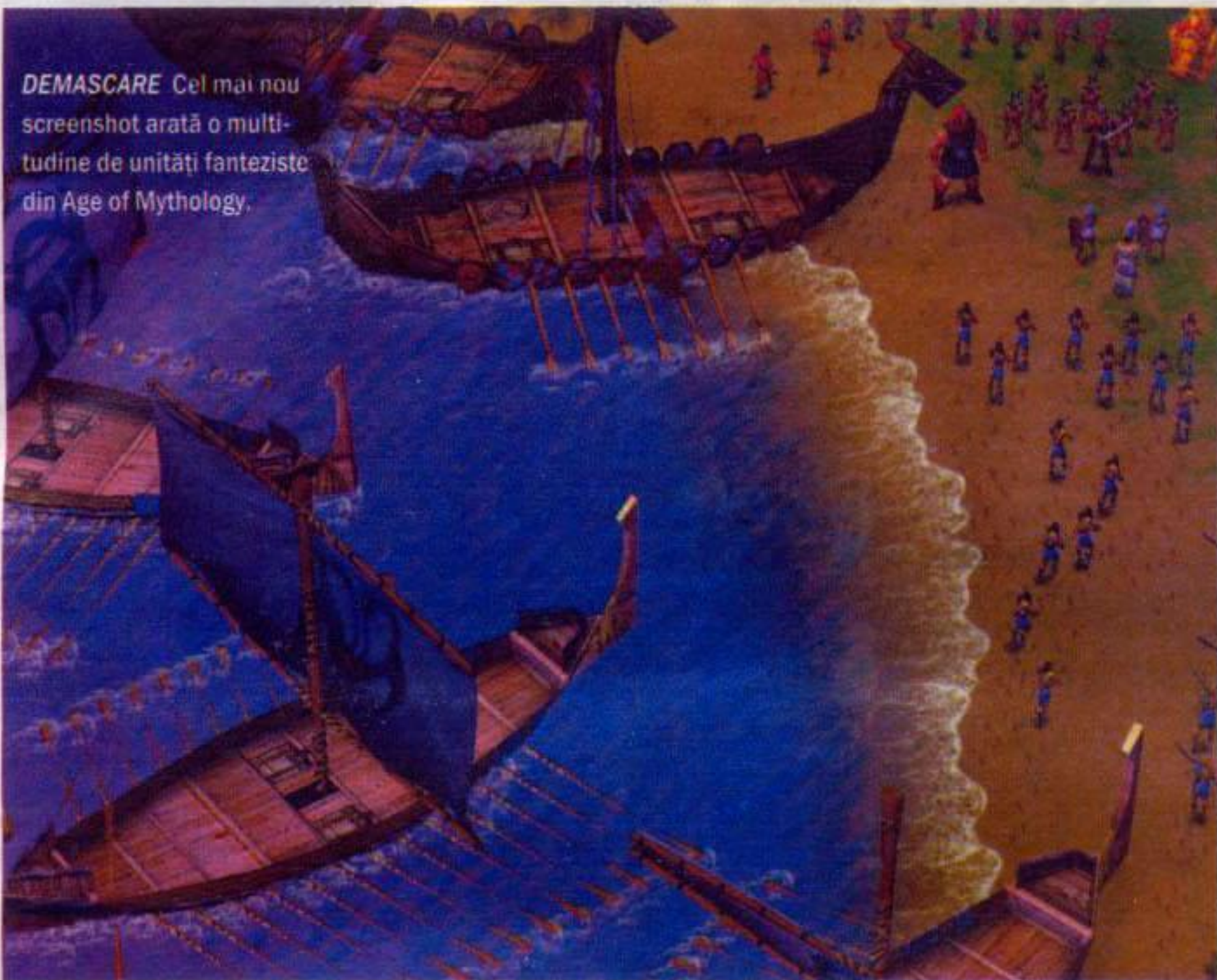




## AGE OF MYTHOLOGY

# Orice, numai Age of Empires 3 nu!

**DEMASCARE** Cel mai nou screenshot arată o multitudine de unități fantastice din Age of Mythology.



Titlul aflat încă în lucru RTS 3 va deveni **Age of Mythology**. Sub acest nume, cei de la Ensemble Studios (**Age of Empires 1** și **2**) dezvoltă un nou joc de strategie în timp real, ce se axează pe unități 3D,

peisaje și clădiri, ca și **Empire Earth**. Și acest lucru e posibil datorită dezvoltării deja „Bang!” 3D Engine. În joc, sunteți conducătorul unuia dintre cele trei popoare istorice (printre care vikingii și egiptenii) și încercați să vă extindeți teritoriul făcând uz de tot arsenalul din dotare: călăreți, uriași, dragoni zburători etc. Dumnezeu vă va pune pe alertă, cu fulgere și meteoriți aruncați spre pământ. Versiunea single player este presărată cu campanii, secvențe de marș și povestire, ceea ce ține deja de filosofia designului celor de la Ensemble Studios. Finalizarea nu va avea loc anul acesta. Rămâne de văzut dacă, de la cine și când va mai apărea „corectul” **Age of Empires 3**.

## BLUE BYTE

# Apare și The Settlers 5

După preluarea lui Blue Byte, Ubi Soft planifică o a cincea urmare a seriei **Settlers**. Programatorii se află momentan încă la faza de concept, când se discută noile idei. Șefa de la Ubi Soft, Odile Limpach, își face autocritica într-un interviu: „Nu cred că piața așteaptă neapărat o a cincea versiune **Settlers**, mai ales dacă nu vor apărea inovații autentice în principiul jocului.”



## Nici un fel de Doom 3 la E3

Tristețe în tabăra fanilor acțiunii. După cum id software a confirmat, **Doom 3** nu a putut fi vizionat în halele E3. În loc de aceasta, texanii se concentrează în domeniul PC mai mult pe prezentările lui **Return to Wolfenstein**.

## BMX: Date originale

Vești bune pentru fanii austrieci de fotbal manager: versiunea de acolo a lui **Bundesliga Manager X** va avea datele originale ale ambelor ligi de top din republica Alpilor.

## Ego-Shooter de la Blizzard?

Zvonul sună de necrezut, dar s-a adevărit după 1 aprilie: **Blizzard** (**Warcraft 3**, **Diablo2**) prezintă la E3 pentru prima dată un ego-shooter care se află în lucru deja de mai bine de un an. Se pare că mai este planificată și o versiune pur online pentru universul lui **Diablo**.

## Aventura Lucas-Arts

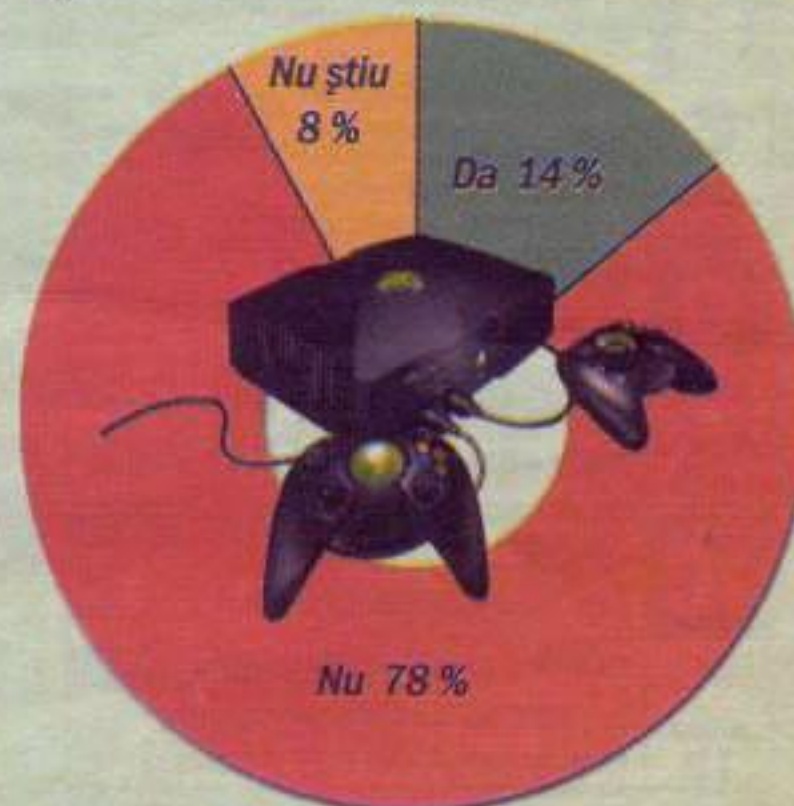
**Escape from Monkey Island** nu este peste tot la fel de plină de succes. Și Lucas Arts se bazează în continuare pe genul care i-a asigurat renumele: adventure. Cea mai bună dovadă: șeful firmei, Simon Jeffrey, a anunțat prezentarea unui nou titlu la E3.

## Noutăți de la Duke Nukem

După ce la ultimul E3 **Duke Nukem** a creat tristețe prin neprezentare, iată-l anunțat pentru acest an. George Broussard de la **3D Realms** promite o prezentare video care-ți ia răsuflarea, cuprinzând multe scene din joc luate direct din shooter.

## Întrebarea lunii

Xbox ar putea deveni un concurent serios pentru PC?





## Topul PC Games

Pentru ca să știți ce se joacă într-adevăr, aflăm ce se derulează pe monitoarele cititorilor PC Games.


**1**  
**NOU**

Luna trecută: -

### BLACK & WHITE

(Lionhead/Best Computers)

**UMORUL BRITANIC** apare destul de des în B&W, dar mai bine să nu știm ce vor face marinarii cu acea oale.

**2**

Luna trecută: 3

### HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

(CounterStrike.net/Monosit)

**PIZZA ITALIENEASCĂ** e un dur commando secret al clanului Alberto, cu tactică salami.

**3**

Luna trecută: 1

### DIABLO 2

(Blizzard/Monosit)

**RULETA RUSEASCĂ** a la Blizzard: la fiecare al zecelea jucător din Battle.net, jocul cade spontan.

**4**

Luna trecută: 6

### BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

(BioWare/Best Computers)

**CIOBĂNESCU GERMAN** a înfulecat șapte hamsteri. Ia așteaptă să vezi ce se întâmplă când vor afla Minsc și Boo...

**5**

Luna trecută: 8

### GOthic

(Piranha Bytes/Shoe Box)

**PERDELE SUEDEZE** pe care nu le vedem niciodată? Închisoare magică în aer liber? Cine crede e mântuit.

**6**

Luna trecută: 4

### UNREAL TOURNAMENT

(Epic/Best Computers)

**SALAM UNGURESC**, e un nou MOD pentru UT care nu va reuși. Nouă ne e totuna.

**7**

Luna trecută: 45

### CLIVE BARKER'S UNDYING

(Neversoft/Monosit)

**VODCA FINLANDEZĂ**, whisky-ul scoțian și romul din Caraibe nu te fac nemuritor, ci doar te îmbată.

**8**

Luna trecută: 48

### F1 RACING CHAMPIONSHIP

(Ubi Soft)

**VIN ROȘU FRANȚUZESC**, un produs care nu e văzut bine la cei de la McLaren-Mercedes.

**9**

Luna trecută: 75

### HITMAN: CODENAME 47

(I/O Interactive/Monosit)

**CAȘCAVALUL ELVEȚIAN** are la fel de multe găuri câte sacrificii are Hitman.

**10**

Luna trecută: 12

### TROPICO

(Pop Top Software/Best Computers)

**HAVANA** rămâne la fel de delicioasă în paradisul bananier iar contul elvețian crește pe zi ce trece.

## HITUL MOLYNEUX SUSPECTAT

# Spionează Black & White?

Mare a fost agitația printre fanii strategy-mix-ului produs de Lionhead: „Black & White îi spionează pe jucători!”. Nu cu mult înainte, Online-Magazine anunța că programul transmite către Electronic Arts sau Lionhead via Internet, o serie de date ale userului cum ar fi configurația hardware. „Black & White transmite doar seria de înregistrare și adresa IP către serverul Lionhead pentru ca jucătorii să poată folosi funcția chat”, explică Tim Rance de la Lionhead. „Și în afară de acest lucru, programul primește datele actuale pentru vreme”. Această dezmințire din partea producătorilor a reușit măcar pentru moment să-i liniștească pe fani. Tip PC Games: cine dorește să fie absolut sigur, dezactivează pur și simplu funcția de transmitere a datelor. Pentru acest lucru, jocul se pornește cu parametrul /NOINETCONN.



## STAR WARS: BATTLEGROUNDS

### Primele studii

Cum am mai relatat deja, Ensemble Studios împreună cu Lucas Arts produc un joc de strategie în timp real în 2D care se bazează pe un Engine-Age of Empires și se desfășoară în universul Star Wars. O primă schiță ne înfățișează pe unul dintre noii droizi care vor apărea prin peisaj și vor acționa în caz de necesitate.



## DATA BECKER VS. CDV

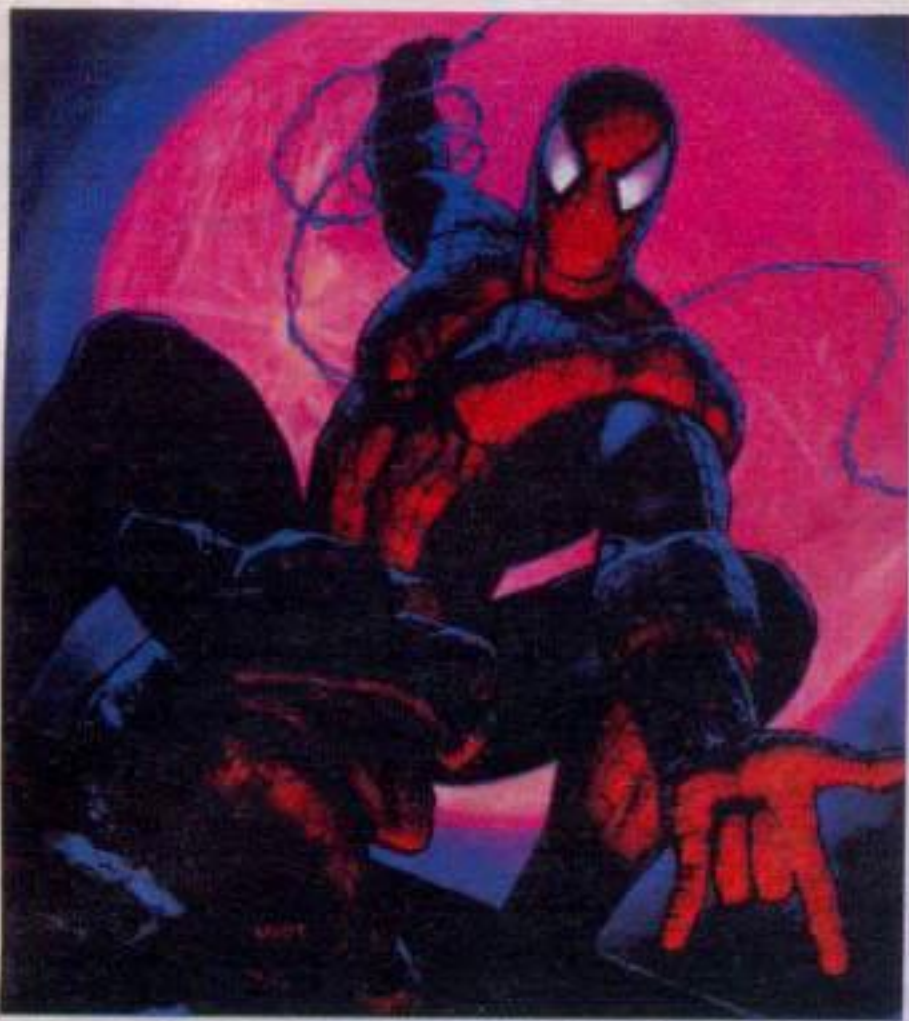
### Bătălia pentru America 2

În postura de distribuitor al jocului de strategie în timp real stilul Wildwest America,

cei de la Data Becker nu consideră că ar fi distractiv faptul că CDV a anunțat un urmaș pe nume America 2. Foarte prompti, aceștia au și reacționat. Dacă nu se ajunge la o înțelegere, CDV are un titlu alternativ în Holster. Producătorii de la Related Designs așteaptă cu nerăbdare deznodământul, de altfel ca și noi.







## SPIDERMAN

### Paianjenul pe PC

Activision lucrează la un titlu de acțiune Spiderman. Veți acționa într-o lume elaborată complet în 3D unde veți putea sări de pe cel mai înalt zgârie-nori și vă veți scufunda până în cele mai adânci nivele subterane. În luptele purtate împotriva adversarului veți împrăști pânze în toate formele care vi le puteți imagina. Termen de apariție: în toamnă.

## RICHARD GARRIOTT

### Merge Ultima mai departe?

Richard Garriott, fondatorul lui Ultima își caută ex colegii de la Origin cu care are de gând să producă RPG-uri și jocuri solo. În orice caz, face parte din echipă: partenerul său Starr Long, care a apărut în jocurile Ultima drept Lord Blackthorne. Interesant: Electronic Arts deține toate drepturile asupra numelui „Ultima” și cu toate acestea, cea mai renumită figură ale lordului British îi aparține lui Garriott - și acesta le integrează în noile sale jocuri.



## WING COMMANDER FILM

### Pe DVD și video

Pe 17 mai, 20th Century Fox a scos pe piață filmul Wing Commander. Acesta există în versiunile VHS și DVD (inclusiv sonorul Dolby Digital). Ca în joc, Crew al TCS Tiger Claw are de-a face cu Kilrathi. Regia este a designerului jocului, Chris Roberts. Prin fața culiselor s-au agitat staruri tinere, precum Fredy Prinze Jr. (One as nobody) și Matthew Lillard (Scream). Mai apare și achiziția de import de la Hollywood, Jürgen Prochnow (U Boot).



## Tiger & Dragon pentru PC

Teamul taiwanez de la Vista Group lucrează la transpunerea filmului de acțiune Tiger & Dragon, care a fost premiat cu patru oscaruri. Pe lângă o versiune PC, titlul va fi produs și pentru Xbox, PS2 și Game-Cube.

## Kohan apare totuși

După dizolvarea contractului cu Sunflowers (Anno 1602), destinul jocului de strategie Kohan a fost destul de nesigur. Acum se pare că Ubi Soft aduce pe piață mixul între Heroes of Might & Magic și Age of Empires probabil în septembrie.

## Hitchhiker's Guide goes

### PC

Bazat pe romanul clasic Hitchhiker's Guide to Galaxy de Douglas Adams, Pan Entertainment planifică un joc asemănător pentru PC care să-l aibă ca protagonist pe Arthur Dent. Acest adventure dorește să ofere un amestec între acțiune și rezolvare de quest-uri și să cuprindă deasemenea și umorul tipic al romanului pe care se bazează.

## MKS Bomberul a la Koch

După jenantul BSE-Bomber se pare că cei de la Koch Media planifică o operă asemănătoare referitoare la tema Maul- und Klauenseuche: în orice caz firma și-a protejat titlul MKS-Bomber.

## Jocuri Topware deasupra

### lui Zuxxez

Nou înființatul concern Wormser Zuxxez Entertainment SA și-a asumat toate drepturile asupra tuturor jocurilor terminate cât și cele aflate în lucru de la Topware. Produsul cel mai important al afacerii este World War 3: Black Gold care ar trebui să apară în iunie. Dacă se vor ține de acest termen rămâne încă de văzut.

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1 ▲2 AGE OF EMPIRES 2
- 2 ▼1 DIABLO 2
- 3 - NEED FOR SPEED: PORSCHE
- 4 ▲6 DEUS EX
- 5 NOU SUDDEN STRIKE
- 6 ▼5 BLACK & WHITE
- 7 - GRAND PRIX 3
- 8 ▲9 C & C: RED ALERT 2
- 9 NOU SIMS
- 10 NOU SETTLERS 4



# Zamolxe și 2<sup>nd</sup> Project



Facând parte din grupul Nemira, **Impale ent.** își începe activitatea lucrând simultan la două jocuri: **Zamolxe** și **2nd Project**, dar între timp a realizat diferite componente de joc pentru câteva companii străine.



**D**ispunând de o echipă tânără și talentată, Impale ent. a reușit ca după doar patru luni de lucru să poată prezenta cele două proiecte la E3, obținând aprecieri pozitive atât din partea organizatorilor, cât și a vizitatorilor.

Dar să vedem cine se află în spatele celor două proiecte. Echipa s-a format la începutul anului 2000, scopul declarat fiind crearea unui joc de strategie, aici fiind vorba de **Zamolxe**. În aproximativ patru luni, echipa s-a cimentat și s-a rodat, confruntându-se cu o mulțime de probleme inerente unui proiect de asemenea anvergură. Fiind printre primii dezvoltatori de jocuri din România și având suportul celei mai mari edituri, Impale

ent. s-a bucurat de aportul unor renumiți graficieni. Printre aceștia se află modelatori 3D, 2D, desen clasic, cu premii și distincții internaționale, având o experiență bogată, anii de colaborări în mass-media spunându-și cuvântul. Alături de graficieni se află programatorii. Selectați cu atenție, fiecare dintre ei are câteva proiecte finalizate în domeniul jocurilor pe calculator. Echipa se completează cu un inginer de sunet, un designer și un project manager. Designerul este co-fondatorul primei reviste de jocuri PC din România, Andrei Fântână.

## ZAMOLXE

### Concept

**Zamolxe.** Un nume ce se pierde în negura timpului. A fost cândva zeul dacilor. A fost mai mult decât atât, a fost credința lor în nemurire, dacii privind moartea ca pe un început, nu ca pe un sfârșit. Personaj puternic, **Zamolxe** a inspirat de-a lungul timpului numeroase legende. O astfel de legendă prinde astăzi viață într-un proiect inițiat de Impale ent.

Este o strategie în timp real (RTS), a cărei acțiune are loc în timpul Antichității. **Zamolxe** combină elemente clasice cu cele inovative, strategii economice și militare, cu personaje pline de culoare și umor. Jocul se dorește o combinație între **Lord of the Realms**, **Warcraft** și **Age of Empires**. Ambițios, nu?

### Caracteristici

- Se vor înfrunta cinci vechi civilizații: romanii, dacii, celții, perșii și macedonenii. Fiecare civilizație va avea propria personalitate, stil și grafică.
- Peste 70 de unități distincte cu diferite înfățișări și comportamente, angrenate în campanii, fiecare susținută de o poveste proprie.
- Strategii economice și militare împărțite în două nivele de management (micro și macro). De exemplu, strategiile militare au la bază formații de luptă și tactici diferite pentru fiecare civilizație în parte.
- Asedii reale. Vom întâlni scări cu care unitățile urcă pe ziduri, turnuri de asalt, proiectile incendiare sau otrăvite, cei din cetate apărându-se cu bolovani și ulei încins.
- Opțiuni de angajare a mercenarilor și de semnare a tratatelor, atât în single player, cât și în multiplayer.
- Motor grafic pe 16 biți, peste 18.000 de cadre de animație pentru unități, opțiuni de privire din unghiuri diferite de vedere.
- Două moduri de joc în multiplayer: o confruntare complexă și de lungă durată de-a lungul unei întregi campanii sau o luptă scurtă pe o singură hartă.
- Până la opt jucători în rețea locală sau pe Internet.

În funcție de tipul de joc selectat, jucătorul poate alege un anumit scenariu prestabilit, ce implică acapărarea de noi teritorii, trecând prin mai





multe nivele, sau își încearcă norocul pe o singură hartă, împotriva calculatorului.

Cucerirea unui teritoriu implică anexarea la propriul domeniu a tuturor domeniilor ce formează acel teritoriu. Din această perspectivă, managementul militar și economic sunt foarte importante. Jucătorul trebuie nu numai să cucerească noi domenii, dar trebuie să și le protejeze pe cele deja aflate sub comanda sa. Un accent deosebit se pune și pe latura diplomatică. Tratatul de neagresiune, permisiunile de traversare a unui domeniu, pe de o parte, dar și spionajul, angajarea de mercenari, pe de altă parte, sunt prezente în joc, mărind considerabil numărul posibilităților de a obține victoria.

Cucerirea fiecărui domeniu implică asediarea celor trei

castele prezente pe domeniul respectiv. Luptele se dau în timp real, după scenariul clasic al unui RTS: adunarea de resurse, stabilirea și dezvoltarea bazei, crearea de unități, iar în final atacarea și distrugerea unităților inamice. Jucătorul atacat se poate retrage în castel, unde va încerca să facă față unui asediu, în așteptarea întăririlor. În cazuri extreme și neplăcute pentru respectivul jucător, acesta se poate preda, cu anumite condiții.

Un jucător este eliminat când își pierde toate teritoriile sau când cupa sa ajunge în mâinile inamicului. Evident, toate condițiile de victorie sau înfrângere se pot stabili la începutul jocului.

#### Audiență

**Zamolxe** se adresează jucătorilor cu vârsta peste 12-14

ani, interesați de strategii, cu un dezvoltat simț al umorului.

#### Tehnologia

Jocul este construit folosindu-se un engine clasic bazat pe bitmap-uri, cu unele componente de relief pe trei nivele. Harta poate fi văzută din unghiuri de vedere diferite, permițând unităților să se ascundă în spatele clădirilor, copacilor etc. Totuși, unitățile devin vizibile printr-un efect de transparență atunci când mouse-ul ajunge în dreptul lor. Fiecare unitate folosește 256 de culori, dar fiecare dintre ele are propria paletă de nuanțe, în final rezultând o grafică care nu este foarte departe de cea pe 16 biți.

#### Cerințe de sistem

**Zamolxe** este conceput pentru a fi jucat pe un PC

având următoarele caracteristici generale minime: Pentium II 300 MHz, 32 Mb RAM, 8 Mb Card Video.

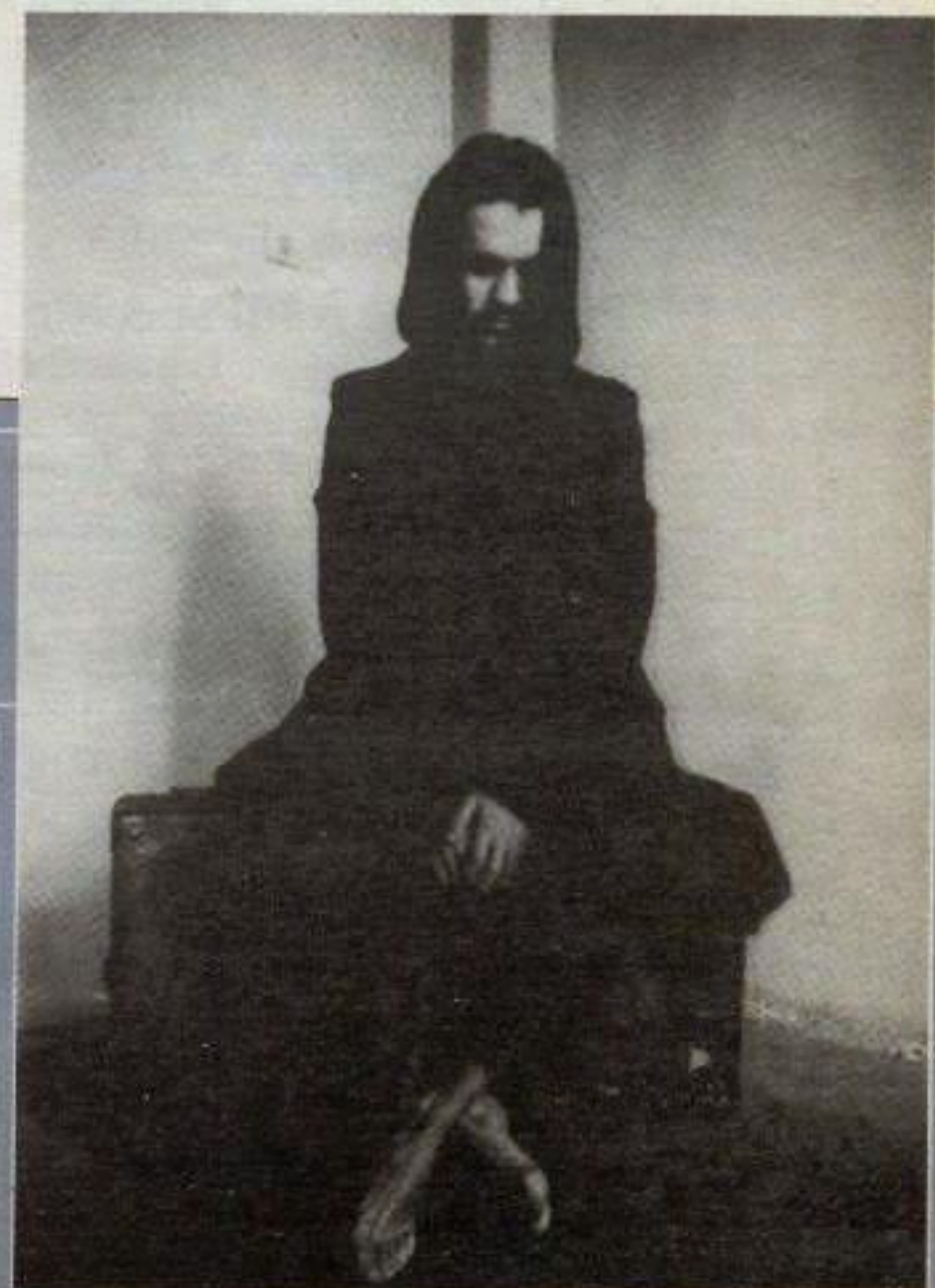
#### 2<sup>nd</sup> PROJECT

#### Concept

Al Doilea Proiect este o strategie în timp real, pe echipe, orientată spre Internet, situată într-un decor (scenariu) cyber-fantasy, în care jucătorul, selectându-și unitățile pe care le va construi în timpul jocului, își va asuma un rol specific, în cadrul echipei. De asemenea, fiecare jucător posedă psihologia lui și preferă o anumită clasă de acțiuni. Datorită posibilității jucătorului de a-și alege rolul specific în cadrul echipei, jocul oferă satisfacție atât unui jucător calculat, cât și unuia rapid, atât celui cerebral, cât și celui coleric.

Punctele în care **2nd Project** excelează sunt jocul în echipă, alegerea unităților și funcțiile specifice ale jucătorului, modul inteligent de joc și accesibilitatea.

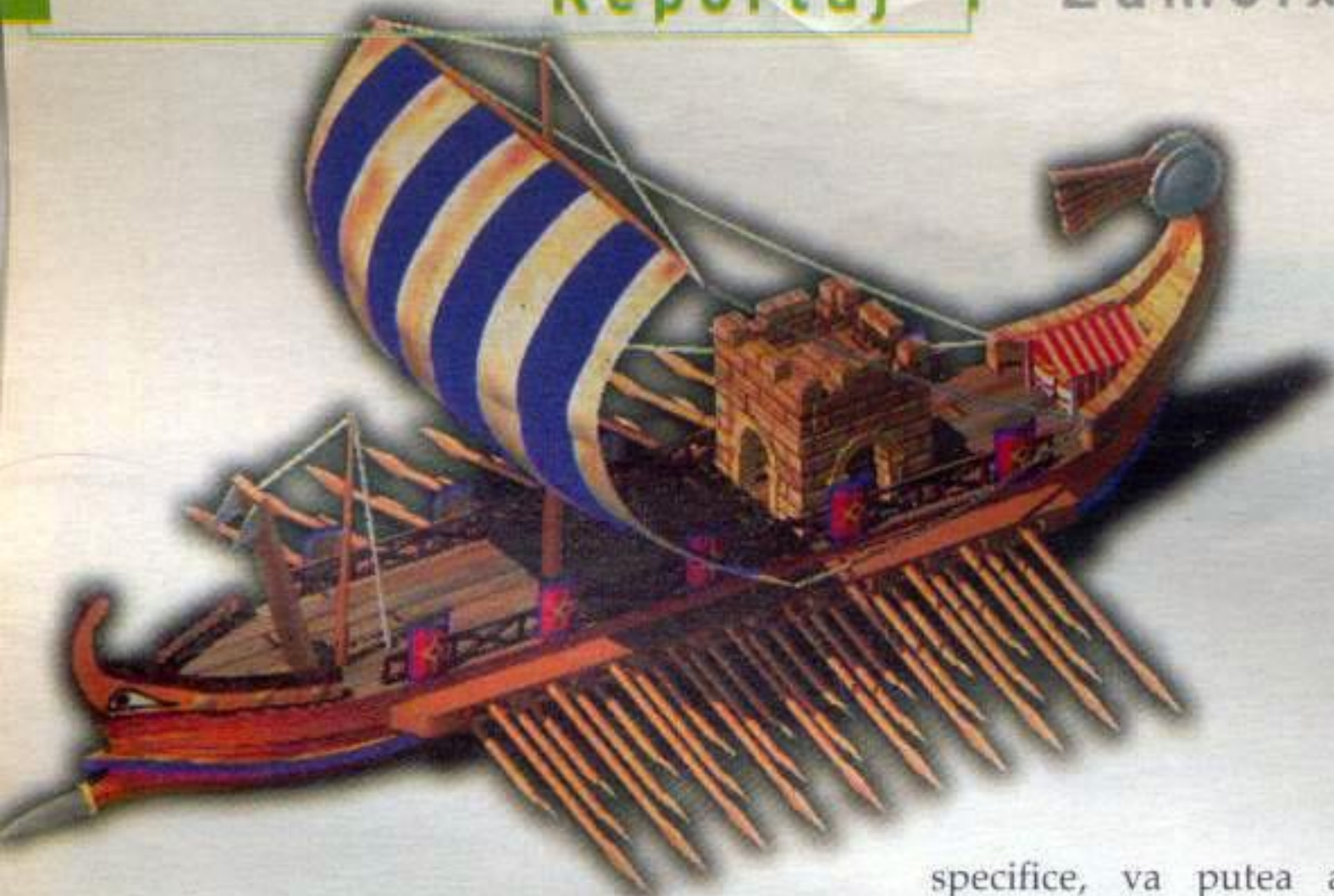
Conceptul-cheie este multiplayer-ul de echipă, în care fiecare jucător îndeplinește un rol specific, dar colaborează cu ceilalți, se completează reciproc, pentru a obține victoria; un jucător poate transporta trupele celuilalt, altul poate spiona și sabota baza inamică



## Andrei Fântână de la film la imaginea jocurilor pe PC

Andrei Fântână a urmat cursurile Colegiului Horia Hulubei și apoi ale Academiei de Teatru și Film din București. Cunoscut publicului prima dată din revista Game Over, cu peste 50 de articole bazate pe jocurile pe computer, Andrei a mai colaborat la numeroase publicații, dintre care CSVD, Dilema, România Liberă, Xtrem PC. Cunoștințele sale solide în Photoshop, Painter, Sound Forge, Quark Xpress și 3D Studio Max au avut ca rezultat numeroase angajări și colaborări cu firme românești de renume: Exim Turin (revista Game Over), Radio Total (emisiunea Noi și Voi), Pro TV (proiectul Netropolis), AMC (proiectul No Name War), Media Pro/Media Net (site-ul Apropos, revista CSVD), Nemira Media (proiectele **Zamolxe** și **2nd Project**). În prezent, Andrei Fântână lucrează în cadrul Impale ent., la cele două proiecte amintite mai sus.





specifice, va putea aborda domeniul preferat, coordonându-se cu colegii de echipă pentru a obține victoria. Fiecare dintre domenii a fost dezvoltat până la a deveni un joc în sine, cu unități, interfețe și funcții diferite. La începutul jocului fiecare jucător își va alege, dintr-o mare varietate, unitățile pe care și le va putea construi în timpul partidei, în limita unui punctaj. Unitățile sunt împărțite în patru clase, printre care Construcție (care conține unități de construire a clădirilor și defence-urilor, de modificare a terenului etc.) și Exploatare (care conține unități pentru exploatarea resurselor). În funcție de ce unități și-a ales, jucătorul va îndeplini anumite funcții. Dacă, de exemplu, un jucător și-a ales în cea mai mare parte unități din clasele Exploatare și Construcție, în timpul partidei se va ocupa cu construcția bazei și adunarea resurselor pentru toți jucătorii din echipa lui.

### Modul de joc

Jocul are reguli simple și clare, dar în care jucătorul să-și poată manifesta din plin inteligența și inventivitatea. Până acum, fiecare RTS a conținut, în germene, posibilități de a juca în mod inteligent, dar a sosit momentul ca, în sfârșit, să o facă în mod organizat. Unitățile pot fi folosite și în moduri mai puțin obișnuite. Cu transportoarele de resurse se poate respinge un atac al infanteriei. Mediul poate fi folosit în avantaj propriu. Resursele pot fi distruse sau transformate, furtunile de trăsnete pot fi abătute asupra inamicului.

### Accesibilitate

Easy to get in, but difficult to master. Se poate juca fără

probleme, la un nivel mai simplu, dar jucătorii avansați pot descoperi o foarte mare gamă de subtilități, legate de interfață, tactică și strategie, colaborare între jucători, ca și de însăși particularitățile hărții.

### Avantaje

2nd Project este un concept original, neabordat până acum și nici anunțat ca proiect în lucru de vreo firmă. Echipa Impale ent. apreciază că în ultima vreme, datorită dezvoltării puternice a Internet-ului și a accentului care se pune pe multiplayer, jocurile pe echipe au cunoscut un mare succes. În principal, au fost abordate shootere 1st person: **Tribes**, **Team Fortress**, acestea fiind orientate în mod special (ca reguli și univers de joc) exclusiv pe jocul în echipă. Pe de altă parte, strategiile în timp real s-au bucurat de un succes și vânzări deosebite (**Starcraft**, **Tiberian Sun**, peste 1 milion de exemplare). Următorul pas logic ar fi un joc care să îmbine în mod original aceste două căi de succes.

### Universul jocului

Este o îmbinare între SF și Fantasy. SF-ul este reprezentat prin existența unei tehnologii a viitorului îndepărtat (laser, plasmă, costume blindate, tancuri, nave etc.), nicidecum prin prezența extraterestrilor de orice fel. În locul acestora apar creaturi aparținând universului fantasy teluric

(troli, elfi, dragoni, magi, hobbiți etc.). Se vor putea astfel alătura și îmbina într-un mod original simboluri din ambele categorii, mit și ficțiune modernă (soldați în costume blindate impresionante ca look și cu măști de gaze pe figură, lup-tând alături de elfii posesori ai unui metabolism deosebit; tancuri alături de dragoni care suflă flăcări; orci mănuiind securea clasică cu ajutorul unui braț bionic etc.).

### Engine

Engine-ul jocului își propune să urmeze cursul firesc al evoluției din domeniu. Astfel, va fi un engine poligonal în întregime (teren, unități, clădiri), cu teren modificabil, punct de vedere mobil și perspectivă reală. Vor fi exploatate din plin posibilitățile hardware-ului de ultimă oră (efecte luminoase, ceață volumetrică, sunet 3D, umbre reale etc.), acestea nefiind la ora actuală prezente în vreun RTS de pe piață (există proiecte în lucru).

### Cerințe de sistem

PC, Windows 2000, LAN sau Internet sistem recomandat (estimare): P3/500, NT2/Voodoo3, 128Mb RAM dată estimativă de apariție: trim. II, 2001

### Mod de contact web:

<http://impale.nemira.ro>  
e-mail: [fantana@nemira.ro](mailto:fantana@nemira.ro),  
[office@nemira.ro](mailto:office@nemira.ro)

IONUȚ GHIONEA

înaintea atacului cel mare.

Pentru a asigura variație, vor exista un număr mare de moduri de joc. Jucătorii, după un anumit număr de victorii, își vor putea forma clanuri, care vor intra în concursuri și ale căror scoruri obținute în partide vor fi afișate pe serverul central.

### Funcțiile și rolul specific al jucătorului

Ideea jocului a pornit de la observația că un mare număr de jucători de RTS-uri aveau preferința pentru doar una sau câteva din funcțiile care trebuiau îndeplinite în mod normal. Astfel, unii preferau să exploreze, iar alții doreau să strângă cât mai multe resurse. O a treia categorie era mai belicoasă, preferând luptele și considerând plictisitoare toate celelalte lucruri. Așa că fiecare jucător, alegându-și unitățile





# Aries



**În ultimii ani, în România, firmele producătoare de software au început să fie din ce în ce mai competitive și cunoscute**, lansând pe piață produse soft, destinate publicului larg, dar și produse specializate, cu utilizare preponderentă în anumite domenii: electronică, medicină, mecanică, economie etc. Fiecare din aceste firme dorește ca produsele sale să se bucure de o cât mai largă cunoaștere și utilizare.



În urmă cu câțiva ani s-a pus problema creării unei asociații care să promoveze interesele membrilor săi pe teritoriul României, dar și în afara granițelor. A luat astfel ființă ARIES. Alexandru Borcea,

președintele acestei asociații, a avut amabilitatea să răspundă la câteva întrebări.

**Ce reprezintă ARIES și ce își propune?**

ARIES (Asociația Română pentru Industria Electronică și Software) este, cum reiese și din numele său, o asociație deschisă firmelor de produse electronice și software românești. ARIES urmărește și protejează mediul de afaceri din acest domeniu, promovând interesele membrilor săi. Din acest motiv, asociația noastră este cel mai important factor de influență, dezvoltând o strategie națională pentru a crește potențialul hi-tech al firmelor românești de profil și două strategii pentru a transforma România într-un producător de software, recunoscut la nivel internațional. În acest moment, ARIES are peste 150 de membri cotizanți.

**Concret, ce putere de influență are ARIES?**

ARIES a elaborat o strategie națională, bazată pe legea

dreptului de autor și alte norme internaționale, propunând modificarea actualelor legi privind taxele, investițiile și protejarea mediului de afaceri. Acest document a fost redactat în peste 30 de copii și înaintat celor mai importante grupări politice românești: Președinție, Ministerul de Finanțe, Agenția Națională pentru Știință, Tehnologie și Inovare, Ministerul Industriei și Comerțului, președinții Senatului și Camerei Deputaților, Agenția Națională pentru Comunicații și Informatică.

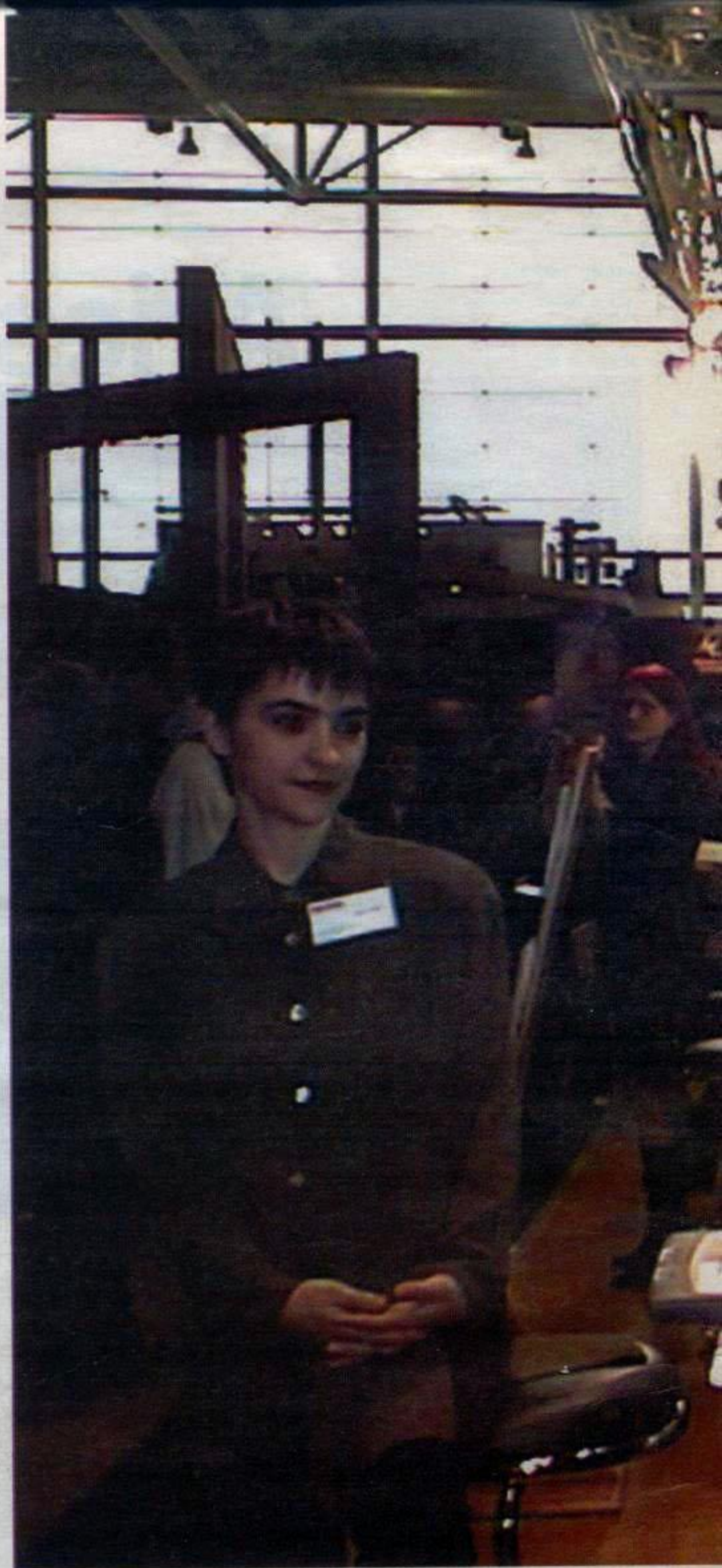
**Aveți legături și colaborați cu asociații asemănătoare din străinătate?**

ARIES și-a dezvoltat, prin specificul activității sale, o structură de relații și parteneriate cu universități și asociații profesionale și de afaceri. Mai mult, ARIES a semnat un acord de cooperare (Strategic Alliance of Business Associations), în vederea promovării unui mediu de afaceri competitiv. Acest acord este semnat cu peste 36 de asociații de afaceri și camere locale de comerț, pentru a crește autoritatea și credibilitatea activității acestor asociații, inclusiv a noastră.

**Ce activități organizează ARIES?**

Încă de la început, ARIES a organizat diferite activități de promovare a produselor membrilor săi. Chiar de la înființare am organizat o expoziție pentru electronică și software la Small Business Development Center. Apoi am organizat întâlniri de afaceri cu Electronic Industries Association, Los Angeles Regional Technology Alliance, ZVEI,





OPIC, camerele de comerț din SUA, Danemarca, Olanda. În 1998 am organizat Binary '98, primul forum de evaluare a mediului de afaceri a producătorilor de software români. Atunci am realizat și primul catalog al producătorilor români de software și primul studiu privind mediul de afaceri în care aceștia sunt activi. În septembrie 1999, ARIES, în colaborare cu Universitatea Politehnică din București și Camera de Comerț și Industrie a României, a organizat Expozitme '99, prima expoziție de evaluare a realizărilor românești în domeniul electronicii. Printr-un program derulat în colaborare de ARIES și CRCE, s-a reușit introducerea a două firme românești (Softchim și Genesys) într-un program de promovare al OSEC Elveția. Prin acest program, cele două firme beneficiază de finanțare din partea organizației elvețiene pentru participarea în trei ani consecutivi la târgurile IT Orbit (Elveția) și Systems (Germania).

În anul 2000, ARIES a organizat pentru prima dată standul României la CeBIT, precum și standul României la Săptămâna informaticii de la Paris. Tot în anul 2000 a fost organizată pentru prima dată prezența României la Systems (Germania), cu participarea a 12 firme expozante, dintre care șase prin programul de sprijin al OSEC Elveția și alte șase firme prin intermediul unei sponsorizări a Ministerului Comerțului și Guvernului Bavarez.

În prima parte a acestui an, ARIES a organizat participarea firmelor românești la două manifestări externe: CeBIT 2001 și SETI 2001 Paris. Cu aceste ocazii, s-au stabilit relații de colaborare și s-au semnat acorduri cu asociații profesional-comerciale similare: LARTA (SUA), GAIA (Spania), SAP și swissSoft (Elveția), SEPVE (Grecia).

#### Pe plan intern, ce activități aveți în vedere?

Prin proiectul său de privatizare, ARIES a preluat controlul a peste 60% din firma Softchim, pe care în curând o va privatiza 100%. Prin resursele de care dispunem, suntem convinși că putem nu numai să administrăm viitorul parc tehnologic, dar să-l și implementăm. În prezent, asigurăm expertiza unui sistem informațional constituit la Softchim, care va asigura un flux de informații considerabil de calitate și competitiv.

Un alt obiectiv strategic al asociației este promovarea imaginii industriei hi-tech românești pe piața externă, având ca scop final promovarea intereselor firmelor componente. Am organizat în colaborare cu ICI (Institutul pentru Cercetări în Informatică), întâlnirea de afaceri IT for US, care a pus în legătură firmele din asociație cu beneficiari proveniți din rândul firmelor românești cu capital american. De asemenea, am organizat întâlnirea de afaceri Hi-tech for Health și am lansat Grupul de Lucru HISRo pentru medicină și sănătate.

#### Ce planuri de viitor aveți?

Mai avem în vedere pentru viitor realizarea de legături de cooperare de durată cu asociații profesional-comerciale din alte țări, participarea la misiuni economice și pregătirea prealabilă a

acestor acțiuni, participarea la manifestări expoziționale din alte țări și multe altele. Pe plan politic, dorim să propunem o serie de legi, din care le enunțăm pe cele mai apropiate. Până la sfârșitul anului în curs să elaborăm o lege privind sponsorizările de tehnică de calcul în învățământ și una prin care învățământul particular va fi scutit de impozite pentru sumele alocate domeniului IT. Până în anul 2002 să elaborăm o lege prin care investițiile în tehnică de calcul să fie scutite de impozit. Tot până în 2002 să elaborăm o lege privind reducerea taxelor și impozitelor pentru cei care fac investiții în rețele de comunicații; aceste reduceri vor fi diferite, în funcție de calitatea serviciilor oferite, prețul și anvergura serviciilor, dar și dimensiunea investiției. Avem pregătite și alte proiecte, despre care vom vorbi la momentul oportun.

#### Ce părere aveți despre pregătirea profesională și viitorul tinerilor informaticieni români?

Fiind un domeniu înalt creativ, eficiența în producția de software depinde în exclusivitate de calitatea resurselor umane. Toate țările au pornit o adevărată vânătoare de creiere pentru a-și asigura competitivitatea și este păcat că România depune atât de puțin efort, dacă nu pentru dezvoltarea resurselor umane, cel puțin pentru păstrarea acestora în țară. Este trist și revoltător că banii contribuabililor români sunt folosiți pentru asigurarea resurselor umane competitive ale țărilor dezvoltate, în care tinerii, după terminarea unei facultăți, pleacă temporar sau definitiv. Foarte des, ARIES este solicitată de către organizații sau persoane străine să furnizeze personal calificat în programare și proiectare, care să lucreze în țări ca SUA, Canada și Germania. Deși am refuzat de fiecare dată aceste cereri și am încercat să convingem organizațiile și persoanele în cauză să utilizeze aceste resurse în țară, procesul de

emigrare se accentuează pe zi ce trece. Din studiile noastre, rezultă că motivația emigrării este determinată de lipsa de perspectivă în primul rând și abia apoi urmează remunerația. Cu toate că universitățile românești sunt competitive din punctul de vedere al pregătirii profesionale, lansând generații de programatori și proiectanți recunoscuți în toată lumea, în ceea ce privește pregătirea în domeniul organizării, economiei și analizei sunt încă multe lucruri de făcut. Această stare de fapt determină majoritatea absolvenților valoroși să se angajeze aiurea în lume, pe posturi

inferioare și fără răspundere, cu o remunerație scăzută, iar firmele românești sunt obligate ori să accepte contracte de calitate inferioară, ori să cheltuiască suplimentar bani grei pe consultanță și perfecționare.

După unele statistici publicate de prestigioasa revistă franceză 01 Informatique, în 13 septembrie 1996, avându-l ca autor pe Didier Genau, România dispunea pe atunci de 25.000 de informaticieni cu studii superioare, față de 200.000 de cât avea India și 50.000 Rusia. Aceasta înseamnă 109 informaticieni de înalt nivel la 100.000 locuitori în





România, față de numai 24 în India. Dar India este în acest moment al treilea mare exportator de software al lumii. În 1996, exportul de software al Indiei era de 846 milioane dolari, cu o rată de creștere anuală de 45,74%. Pentru anul 2001 se estimează că va atinge cifra de 4,3 miliarde dolari. Comparând potențialul uman al României cu cel al Indiei, la prima vedere, România ar trebui să aibă un export de cel puțin 600 milioane dolari în 2001. Contrar acestei așteptări de bun-simț, exportul României, după părerea noastră, nu a depășit 10 milioane de dolari.

#### **Care este soluția pentru a atinge și noi performanțele Indiei?**

În cazul Indiei este vorba de un program de investiții guvernamental, început în anul 1986, de aproximativ 7 miliarde dolari, derulat în aproximativ zece ani și care a atras investiții suplimentare de 10 miliarde dolari. India este o țară mai slab dezvoltată ca România și nu prezintă un interes deosebit pentru investitori țării dezvoltate. Strategia de bază a guvernului indian a fost crearea unei rețele de parcuri tehnologice legate de universități, prin oferirea forței de

muncă ieftină și calificată către oricine dorește să o utilizeze. Alt factor important au fost facilitățile fiscale acordate. În România este necesară dezvoltarea unei strategii de lungă durată, iar din aceasta nu poate lipsi crearea unei rețele de parcuri tehnologice și industriale, cu precădere cele pentru dezvoltarea de software.

De asemenea, considerăm absolut necesară acordarea facilităților fiscale atât pentru atragerea capitalului străin, dar și a celui autohton. ARIES este convinsă că acest prim parc tehnologic ar trebui să aibă o suprafață de maxim

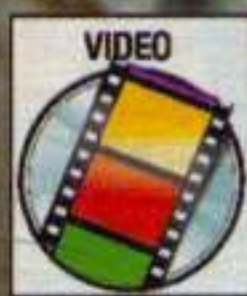
20.000 mp clădiri, să se afle în București, foarte aproape de Universitatea Politehnica, un fel de Silicon Valley românesc.

ARIES este pregătită să ofere doritorilor studii, relații, consultanță și management pentru derularea primului program de înființare și dezvoltare a unui parc tehnologic orientat software. Acest program poate fi o cale prin care să se unească resurse naționale importante și este o speranță a multor investitori străini. O experiență care se poate transforma într-o rețea de incubatoare de afaceri, parcuri industriale și tehnologice în toată țara. Într-un cuvânt, o rețea cu resurse formidabile care să ducă la renașterea economiei românești.

**mod de contact:** aries@hades.ro  
www.aries.ro

A CONSEMNAȚ IONUȚ GHIONEȚ





# Tomb Raider: The movie

TOATE FOTOGRAFIILE: PARAMOUNT PICTURES

Din 28 iunie, **Lara Croft va apărea pe ecranele cinematografului.** Actorii sunt bine aleși, bugetul e pe măsură, iar locurile de filmare de-a dreptul exotice. Va fi tăărăboi mare.

**O** femeie manevrează un caiac pe râurile înguste din Cambodgia. Străbate jungla ca pe un bulevard și își zărește într-un târziu ținta: un templu antic ce iese din lac și se înalță până la nori.

Cam asta e atmosfera cu care regizorul Simon West (Con Air) dă startul seriei filmate a jocului.

Angelina Jolie (zăpăcită, viața și dragostea în L.A.) a fost câștigată pentru rolul principal, iar acum i se oferă șansa să trăiască pe viu pericolele și secretele din viața Larei Croft. În această producție de 100 de milioane se rup podelele, cad turnuri și tot soiul de lucruri grele, de la diferite înălțimi. Trei luni de zile s-a

chinuit deținătoarea Oscarului făcând numai fitness: exerciții militare, ore de circulație extremă, bungee jumping. Multe cascadorii le face chiar ea însăși, atunci când nu o obligă oboseala să mai facă o pauză. Când vorbește, are chiar un accent englezesc aristocrat, iar faptul că acest lucru îi reușește destul de bine e artă pură.

Subiectul nu e cunoscut decât în fragmente. O organizație secretă se află pe urmele unui ceas legendar al timpului, care deține toată puterea asupra luminii și îi poate învia pe cei morți. În momentul în care un dușman de moarte al familiei

Croft primește sarcina găsirii acestuia, apare Lara, însoțită de tatăl său (tăticul Angelinei, Jon Voight).

Secvențele de staționare din film sunt o urmărire prin Londra, o croazieră în Atlanticul de Nord, o vizită pe patine prin peșteri de gheață, din Siberia, și inevitabilele scene de luptă cu câțiva zombie și păianjeni mecanici, prin palate și catacombe.

S-a filmat în Asia, Islanda și Anglia. Starurile soundtrack-urilor sunt Moby, Outkast și Fat Boy Slim. Cronica noastră la acest film o găsiți în numărul viitor.

DANIEL CH. KREISS

## ÎN JURUL LUMII

În film, Lara străbate Anglia, trece prin Cambodgia și continuă până în Siberia.





# Primul ajutor pentru Black & White

Mail-uri adresate la forma „per tu”, care se plâng de așa-zise bug-uri din Black & White, bombardează zilnic redacția PC Games.

**Ne-am adresat lui Frank Buchheim, șeful de la EA Hotline, pentru a ne lămuri în această problemă.**

**PC Games:** Care sunt problemele tehnice care apar cel mai des?

**Frank Buchheim:** În cele mai multe cazuri, este vorba de compatibilitatea Direct X. Jocul se bazează pe componentele actuale ale versiunii Direct X, iar software-ul învechit, mai ales driverele plăcilor grafice și ale celor de sunet, duc la căderea sistemului, dacă acestea nu sunt 100% compatibile cu versiunea DirectX instalată. Prin simple update-uri ale acestor versiuni, se pot îndepărta numaidecât aceste probleme.

**PCG:** Care sunt bug-urile (quest-uri, logica jocului, plotstoppers etc.) cu care majoritatea jucătorilor au probleme?

**FB:** Satul celor nemorți de pe a patra lume. Satul se eliberează de blestem dacă se ridică ambele totemuri în același timp, ceea ce înseamnă că unul trebuie ridicat de către creatură, iar celălalt de către jucător, și asta concomitent.

**PCG:** Există vreun truc prin care B&W să poată fi jucat fără probleme și pe calculatoarele cu configurația minimă necesară?

**FB:** Jucătorul poate să activeze și să dezactiveze în mod individual opțiunile din B&W, de exemplu efectele intemperiei sau indiciile cu privire la grafica peisajului, sau poate chiar minimaliza detaliile templului, pentru ca jocul să fie configurat în funcție de dotarea cu hardware a jucătorului, tocmai pentru a putea optimiza performanțele acestora.

**PCG:** Ai vreun truc secret pentru jucătorii B&W care au impresia că știu deja totul despre joc?

**FB:** Probabil, și anume cum se pot reîncărca nivelele salvate și creatura, în cazul unei noi instalări:

- copiază din folderul „Black&White” folderele „Profiles” și „Scripts/Creatur-remind”
- deschide Windows-Registry (Start) și apoi „Run” unde se introduce „regedit”.
- caută acolo HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\Black&White\LHMultiplayer și marchează această linie.
- apoi nu mai trebuie decât să dai în „Registry” „Export Registry File”.

Dacă se dorește un restore al acestor nivele salvate, se copiază folderele înapoi în fileul B&W și se derulează apoi file-ul exportat anterior, pentru a reimporta ce a fost introdus.

**PCG:** Există vreun fenomen care să-i facă pe mulți să creadă că e vorba de un bug, când de fapt nu este?

**FB:** Creatura AI. Numai jucătorul e răspunzător de dezvoltarea creaturii. Însă în special la început trebuie să vă gândiți că această creatură este un baby și se va comporta corespunzător. Nu putem să așteptăm de la un bebeluș ca acesta să știe totul dintr-o dată, însă pe parcurs câteva

mângâieri și uneori câte o pedeapsă o vor învăța cum să facă lucrurile corect.

**PCG:** Care sunt problemele unde puteți oferi ajutor și care sunt situațiile în care acesta nu se poate oferi?

**FB:** De fapt, putem ajuta în mod exclusiv la problemele legate de domeniul tehnic, dar atunci când clienții vor să știe câte ceva despre alte tips și tricks nu putem decât să ne străduim să le venim în ajutor.

**PCG:** Cât de repede răspundeți de regulă la un e-mail?

**FB:** Numai de sărbători ne-au intrat peste 300 de e-mail-uri. Din acest motiv, clienții noștri trebuie să ne dea măcar o săptămână răgaz pentru a le putea răspunde.

**PCG:** Ai idee când va apărea primul patch și ce va rezolva acesta?

**FB:** Patch-ul care s-a și anunțat deja va rezolva următoarele probleme:

- problema cu micșorarea creaturii din insula 5.
- probleme cu salvarea și încărcarea după joc îndelungat
- o problemă care apare când creatura doar stă și nu mai face absolut nimic (rezolvare: se trece în mod Skirmish, se joacă puțin și apoi se trece din nou la single player).

Un termen oficial de apariție al acestui patch nu s-a stabilit încă.

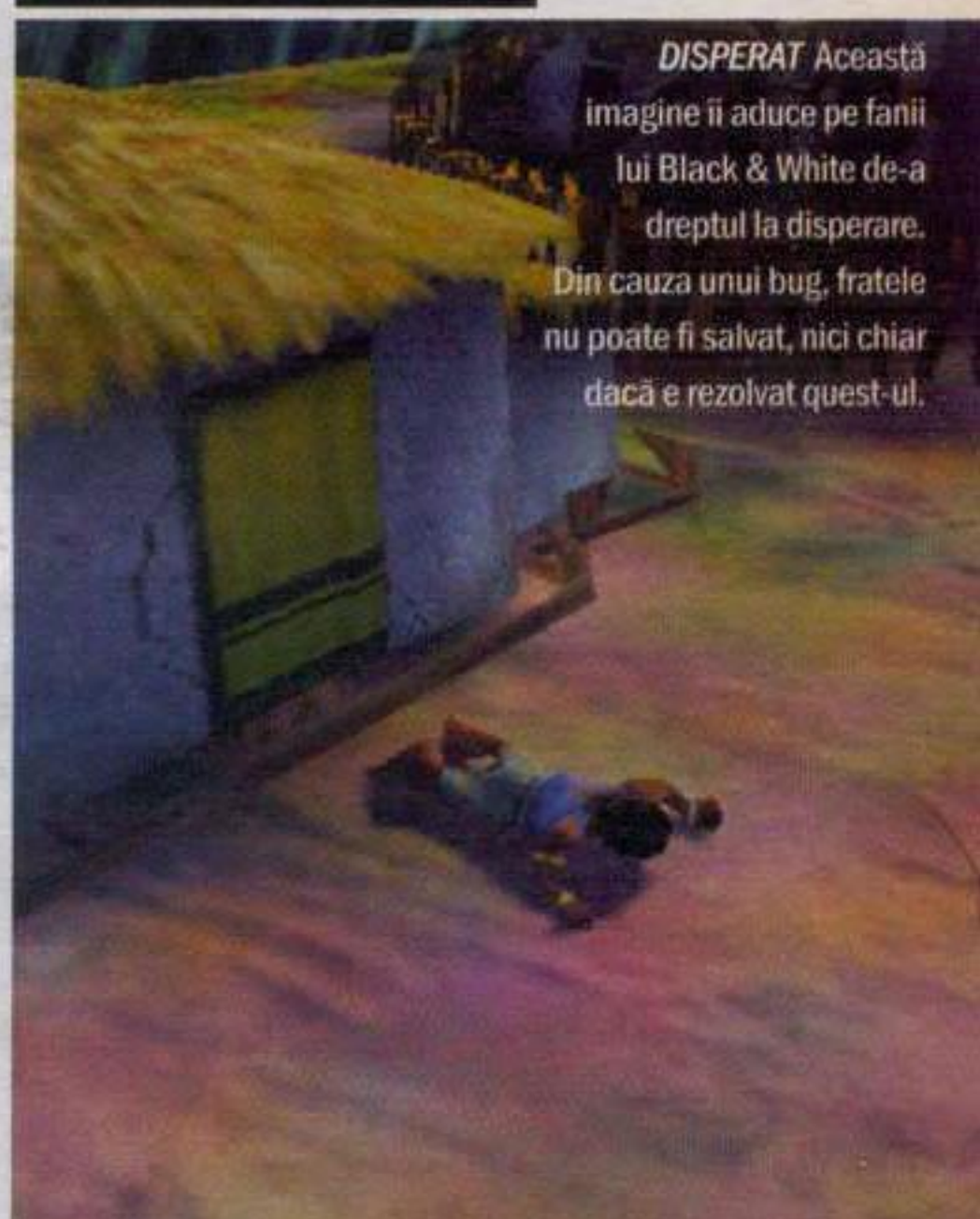
## Black & White plin de bug-uri?

Aveți probleme cu Black & White? Dați-ne de știre despre locul în care „vă strânge pantoful”, trimițându-ne un mail la: [pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro). Ne vom strădui să aflăm pentru dumneavoastră câte ceva de la Lionhead. Ce părere aveți la modul general despre Black & White? Genial, bun sau dezamăgitor? Completând formularul de pe CD luați parte la noul nostru feedback!



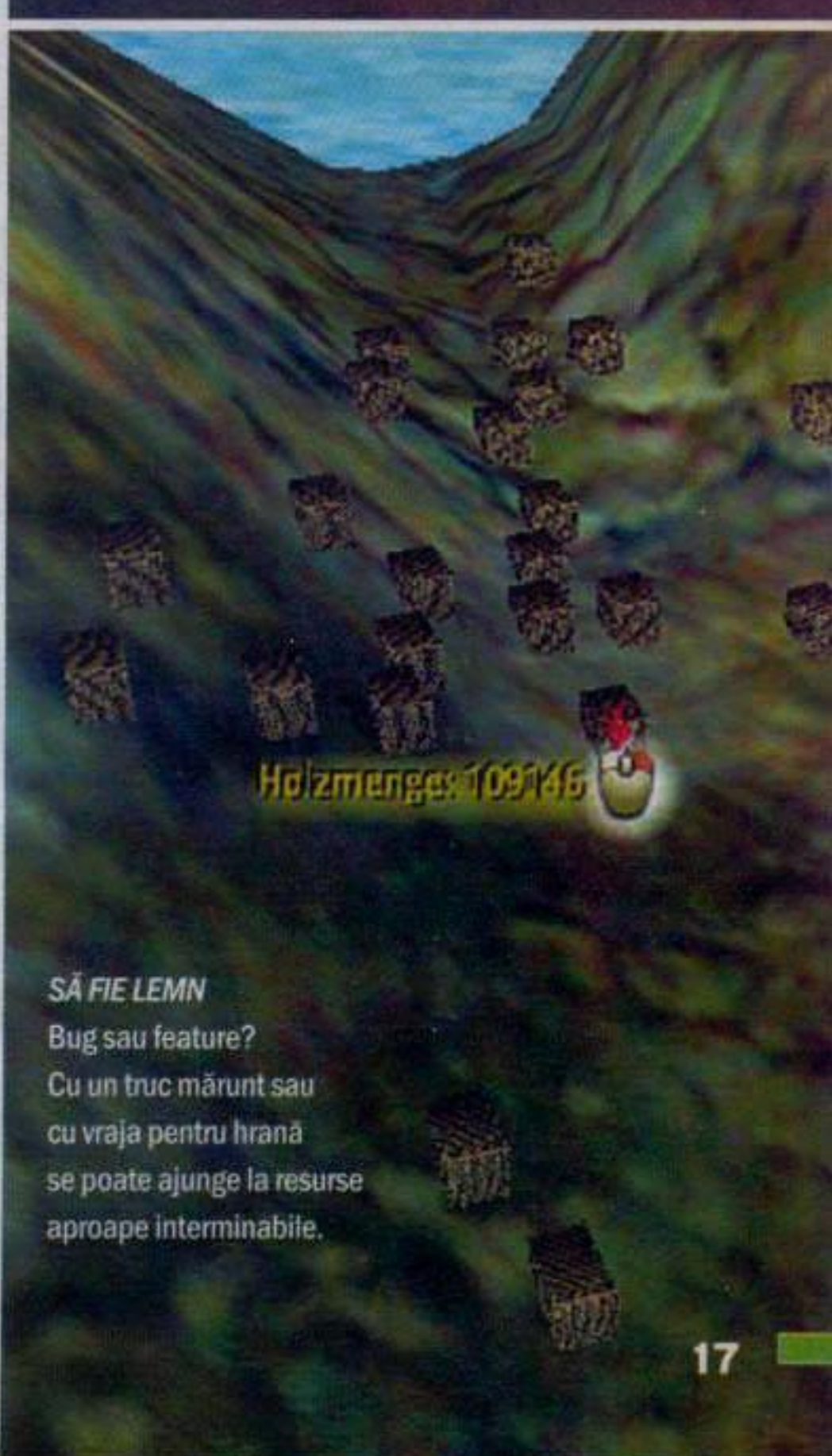
### SĂRITOR

Frank Buchheim, împreună cu echipa sa, ne ajută să trecem peste problemele apărute la Black & White.



**DISPERAT** Această imagine îi aduce pe fani lui Black & White de-a dreptul la disperare. Din cauza unui bug, fratele nu poate fi salvat, nici chiar dacă e rezolvat quest-ul.

**Nu! Fratele meu m-a părăsit!**



### SĂ FIE LEMN

Bug sau feature?

Cu un truc mărunț sau cu vraja pentru hrană se poate ajunge la resurse aproape interminabile.



# Maestru constructor

**Există deja câteva mii de fani ai lui Settlers 4.**

**La fel de masivă a fost și participarea la cea mai recentă întrebare din feedback.**

**J**ucătorul tipic Settlers 4 are vârsta cuprinsă între 14 și 19 ani, și a fost cucerit de această saga deja de la partea a doua, iar dacă nu intră în luptă cu romanii sau cu mayașii, preferă să facă comerț cu tutun și secară în Anno 1602. Nu e de mirare că până în prezent cele patru părți ale seriei s-au bucurat de o mare atenție. Mai mult de trei sferturi dintre par-

ticipanți, cei mai tineri, sunt de părere că seria e bună până la foarte bună. În orice caz, e cunoscută de toți. Chiar și CD-urile suplimentare își găsesc locul printre fani; o cincime le dețin pe toate, iar 40 la sută au măcar una dintre serii.

Curios lucru: cu toate că Settlers 3 și 4 și-au găsit mii de adepți, jumătate dintre cei întrebați sunt de părere că partea a doua, veche de cinci

ani, e cea mai sclipitoare. Iar cu cea mai proaspătă dintre variante nu toți sunt de acord. Deși jumătate dintre răspunsurile participanților corespund cu evaluarea efectuată de către PC Games, peste un sfert atribuie jocului 70 până la 79 de puncte. Și acest lucru se datorează în mare parte faptului că pentru mai mult de jumătate dintre fani, continuările au adus prea puține inovații. În plus,

## Legionarii sunt cei mai îndrăgiți

Atât în single mode, cât și în cel multiplayer, cei mai mulți dintre cei care au răspuns sondajului nostru preferă poporul roman. Urmează vikingii și, destul de departe, mayașii.



## Un caz pentru doi

Pentru 44 de procente dintre cei întrebați, Settlers 2 este cea mai îndrăgită parte a seriei. 10 procente iubesc originalul, iar 30, respectiv 16 procente sunt de părere că părțile 3 și 4 sunt cele mai reușite.



## Constructor

Jucătorii de Settlers sunt arhitecți înnașcuți. 70 de procente planifică de preferință un sat de poveste și fac uz de întreaga paletă a construcțiilor existente și de toate meseriile.



densitatea erorilor are un cuvânt greu de spus. 76% din cei întrebați au avut dificultăți cu bug-urile.

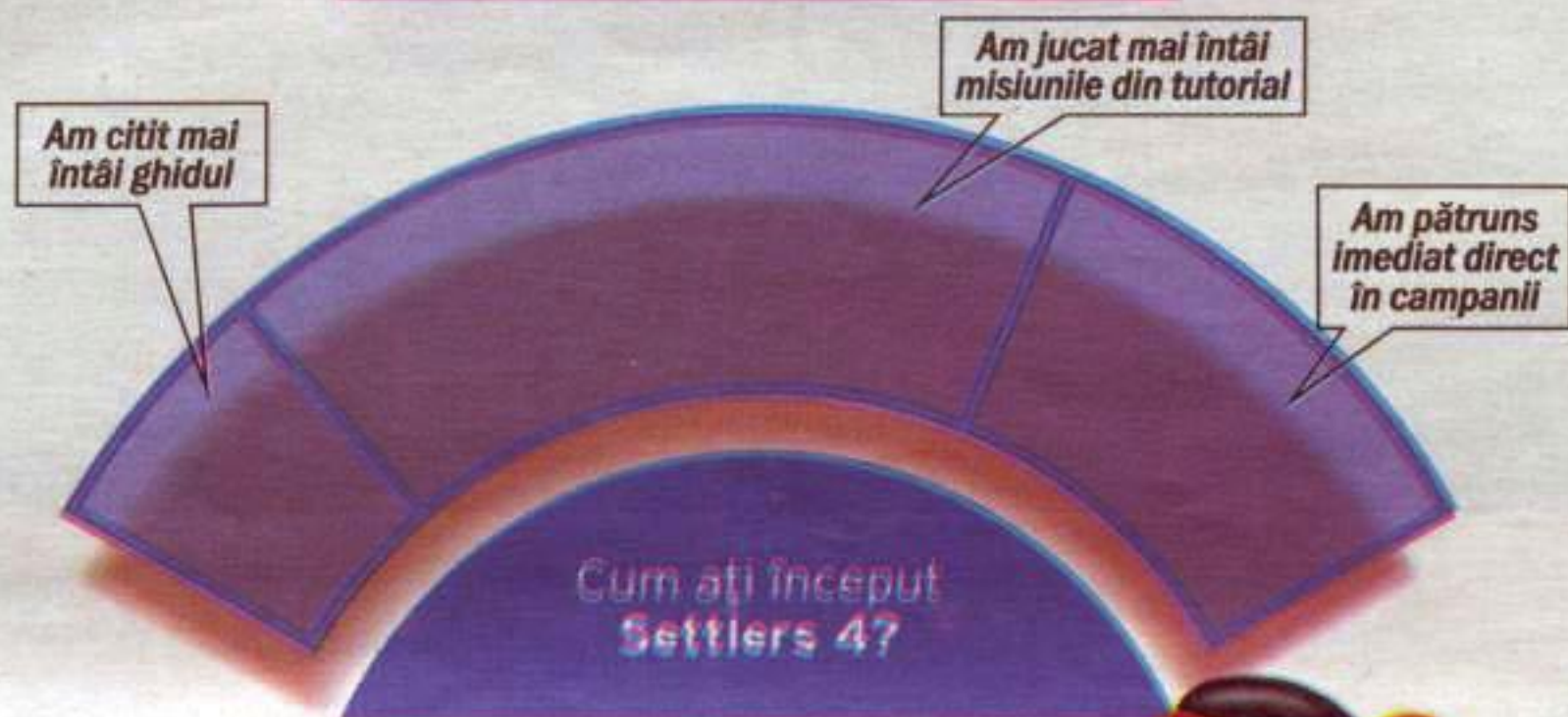
Din fericire, producătorii au venit foarte repede în ajutor cu update-uri. Cu stilul de abordare al celor de la PC Games, referitor la slăbițiunile de programare, aproape toți cei întrebați sunt de acord.

Cei mai mulți dintre cuceritorii pe calculator preferă episoadele de pace. Doar 14% sunt satisfăcuți atunci când începe acțiunea pe câmpul de bătălie.

Majoritatea dezvoltă un sat de poveste și se ocupă de productivitate. Mulți aleg să străbată dificila cale peste



Cei 20% pot fi ajutați: PC Games a alcătuit pentru **Settlers 4** soluția completă în detaliu.



Mai mult de jumătate dintre jucătorii lui **Settlers 4** au luat la cunoștință mai întâi de detaliile privind noutățile.

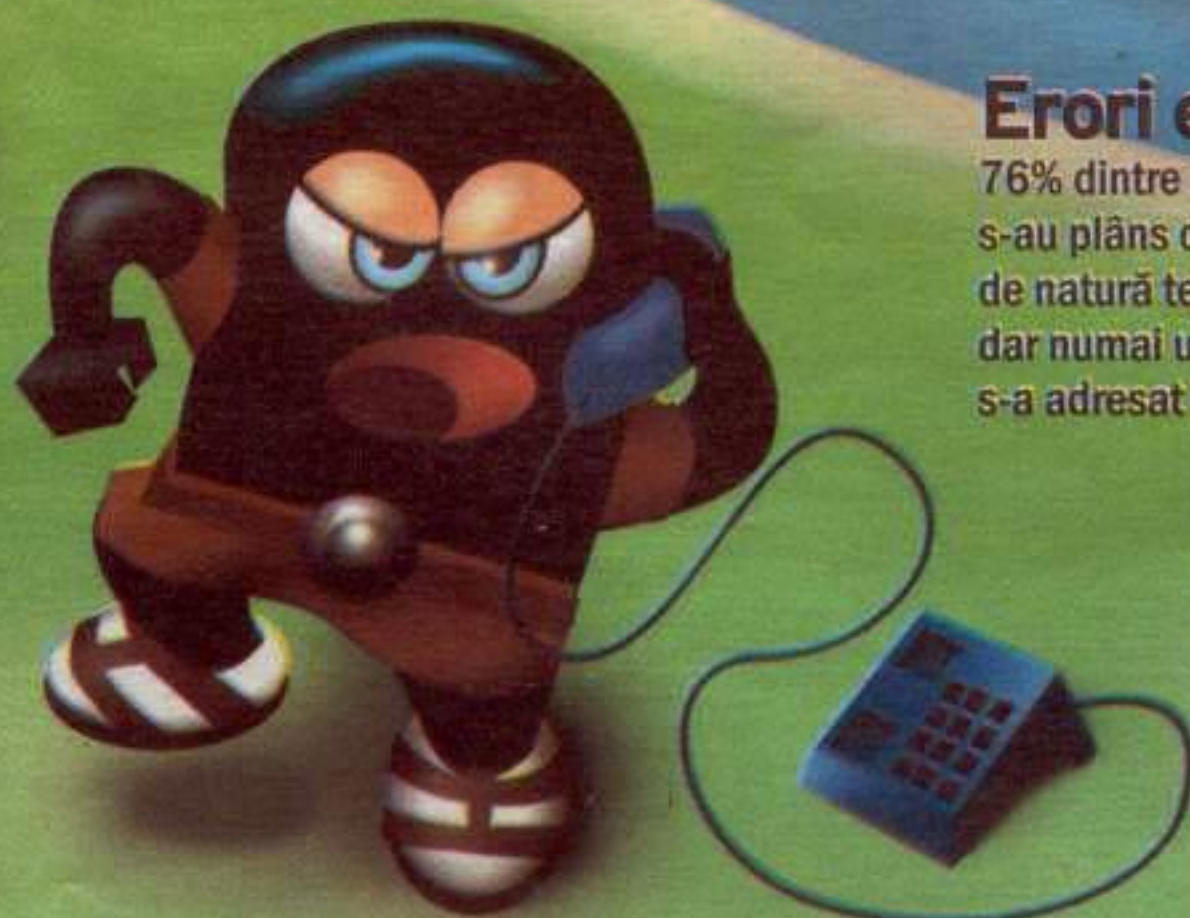
## Să fii o dată și de partea celor răi

80% dintre jucători își doresc să poată să fie o dată și de partea poporului cel rău, așa-numit „întunecat”. Cine știe, poate că Blue Byte va apleca urechea și la aceste dorințe pentru viitorul CD cu misiuni.



## Încântat

Peste două treimi din cei întrebați sunt de părere că seria cuceritorilor este bună, chiar genială.



## Deasupra orizontului

Cel mai îndrăgit joc de strategie și construcție în afara seriei cuceritorilor se numește **Anno 1602**. Nu e de mirare că urmașul său e așteptat cu nerăbdare de către fani.

## Erori enervante

76% dintre cumpărătorii jocului s-au plâns că au avut probleme de natură tehnică cu programul, dar numai unul din cinci s-a adresat lui Blue Byte.



**ASOCIAL**  
Fanii joacă în special  
împotriva PC-ului,  
partidele multiplayer  
fiind agreate de doar  
8 procente.



Folosirea vapoarelor e condiționată de posedarea multor clădiri și resurse. Pentru mulți e o suprasolicitare pe care o evită.



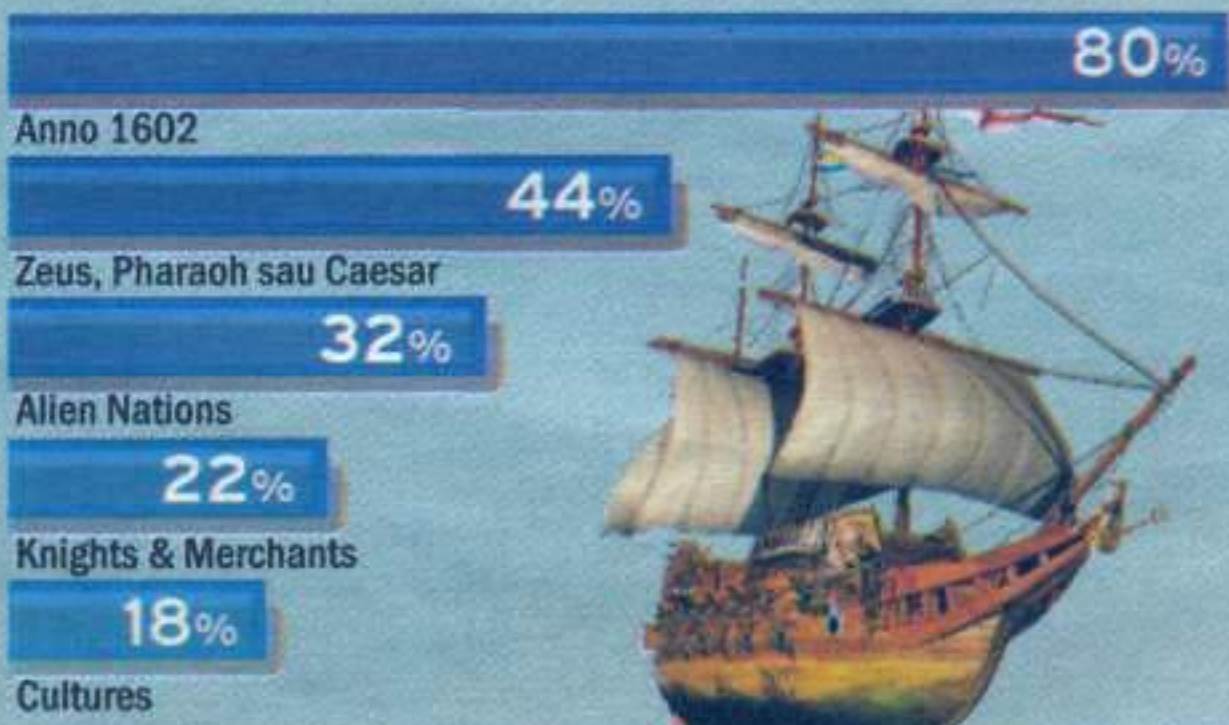
Vot clar: tot al doilea e de părere că de la seria 3 până la 4 au intervenit prea puține modificări - spațiu mult pentru Add-On și urmările acestuia.

ocean, pentru a înființa noi colonii. Însă, în principal, în modul single player doar 8% fac uz de Blue Bytes Game Channel sau network-ul de partide cu adversarii umani. Și pe Internet preferințele sunt cam aceleași: 43% dintre jucători preferă modul de cooperare, fiecare al cincilea se zbate pentru a atinge cea mai eficientă economie, doar o treime se avântă în modul multiplayer.

Faptul că românii sunt de departe preferații față de mayași și vikingi nu ne surprinde; poporul mediteranean și-a făcut încă din versiunile anterioare cei mai mulți prieteni.

## Cunoștințe prealabile

Calitate și renume: următoarele jocuri de strategie au fost cumpărate de către jucători:



## Feedback: Black & White

Opera dumnezeiască a lui Peter Molyneux e jocul secolului. Sau nu? Cum vi se pare mixajul de genuri? Vă descurcați cu controlul? Sunteți adeptul forțelor răului sau sunteți un suflet bun și inimos? Spuneți-ne părerea dumneavoastră și participați la sondajul **Black & White** de pe CD. Trimiteți răspunsurile la adresa [pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)





# Red Alert 2: Yuri's revenge



**AJUTOR PENTRU SĂGETĂTORI**  
Unitățile din vechea versiune a lui Red Alert 2 primesc întăriri prin 30 de alte unități.

**C**onform așteptărilor, *Command & Conquer: Red Alert 2* și-a continuat seria de succese obținute în domeniul RTS-ului. A sosit momentul pentru primul disc cu misiuni, spune Westwood. Sub titlul *Yuri's Revenge*, pe lângă misiunile noi vă mai stau la dispoziție și 30 de noi unități și clădiri atât pentru americani, cât și pentru ruși. Iată câteva exemple. Sniperul Virus folosește săgeți extrem de otrăvitoare, care au un efect puternic asupra adversarului. Acesta se umflă ca aluatul, se ridică în aer și explodează. Totodată, sunt emise niște gaze din corp care ucid și alți soldați. Brute e un infanterist din laboratorul de genetică, al cărui organism e al naibii de rezistent. Dacă peste el trece un tanc, lui Brute nu i se clintește nici un fir de păr. Submarinul Boomer poate lansa rachete de la cele mai mari adâncimi până pe țărm și totodată folosește torpile împotriva altor submarine. Sclavul Miner e gândit pentru extragerea minereului. În interiorul său se află cinci sclavi, care, când li s'e ordonă, se pun pe treabă și cară materialul extras până la rafinăria integrată.

Producător ..... Westwood  
T. de apariție ..... Octombrie 2001



**ARHITECTURĂ  
PLĂCUTĂ OCHIULUI**  
Noul centru de recrutare a lui Yuri e conceput după fizionomia sa.



## Zeus: Poseidon

**P**achetul suplimentar va extinde suprafața de construcție până la Atlantis, unde ni se tot spune că au existat tehnologii incredibile. Totul va fi renovat: manufacturile, monumentele, zeii, monștrii și cetățenii. Colonii posibile vor fi în America, Africa, Europa și Asia.

Impressions Games | iunie 2001



## Far West

**E**conomie și bătaie în Vestul Sălbatic. În culise drăguțe, prezentate sub formă 3D, vă veți apăra ranch-ul împotriva indienilor și a unor gringos, dintr-o perspectivă izometrică, cu mai multe nivele de zoom. Misiunile sunt prezentate sub formă de povestiri. Bineînțeles, există și mod multiplayer.

Greenwood | nu a apărut încă



## DS9: Dominion Wars

**N**oul RTS din universul Star Trek, *Dominion Wars*, provine din seria de televiziune *Deep Space 9* și vă dă posibilitatea să vă confrunțați cu Cardasienii și alți călători stelari. Pachetul este în mod intenționat în întârziere. Caracteristicile graficii 3D: rapidă și frumoasă.

Gizmo Games | mai 2001

STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

## COUNTDOWN

Topul cititorilor PC Games

- 1** *Commandos 2*  
RTT | Iunie 2001
- 2** *Warcraft 3*  
RTS | Decembrie 2001
- 3** *Empire Earth*  
RTS | Septembrie 2001
- 4** *Anno 1503*  
Strategie de construcție | Octombrie 2001
- 5** *Emperor: Battle for Dune*  
RTS | Iunie 2001
- 6** *Desperados*  
RTT | A apărut
- 7** *Civilization 3*  
TBS | Decembrie 2001
- 8** *Star Trek: Armada 2*  
RTS | Decembrie 2001
- 9** *Tropico*  
Strategie de construcție | A apărut
- 10** *Sims Ville*  
Strategie de construcție | Iunie 2001







# Empire Earth

Aveți posibilitatea să arătați dacă sunteți mai genial ca Iulius Cezar, Genghis Han și Napoleon. Prin Empire Earth **dominați 500.000 de ani din istoria omenirii.**

**R**

TS-urile se găsesc din abundență în ultimul timp, precum nisipul pe plajă. Pentru ca un titlu să poată deveni în zilele noastre un best seller, are nevoie de cel puțin o caracteristică deosebită. Acestea ar putea include trei rase total diferite, ca în Starcraft, bătălii perfect puse în scenă ca în Age of Empires și, mai ales, cadrul epic din Empire Earth. În 14 epoci care parcurg istoria omenirii din preistorie până în futuristul secol XXIII, vă puteți dovedi abilitățile în postură de conducător.

În modul campanie vor avea loc bătălii istorice, dintre care Waterloo, ciocniri din primul război mondial, Stalingrad și un scenariu de viitor în care rușii sunt - se putea altfel? - de partea răului.



MULTIPLAYER



VIDEO







#### TRANSFORMARE

Pe vremea primului război mondial orașele au un look industrial. Preoții umblă cu pancarte atâmate la gât, pe care stă scris: „Sfârșitul e aproape!”

## Editorul

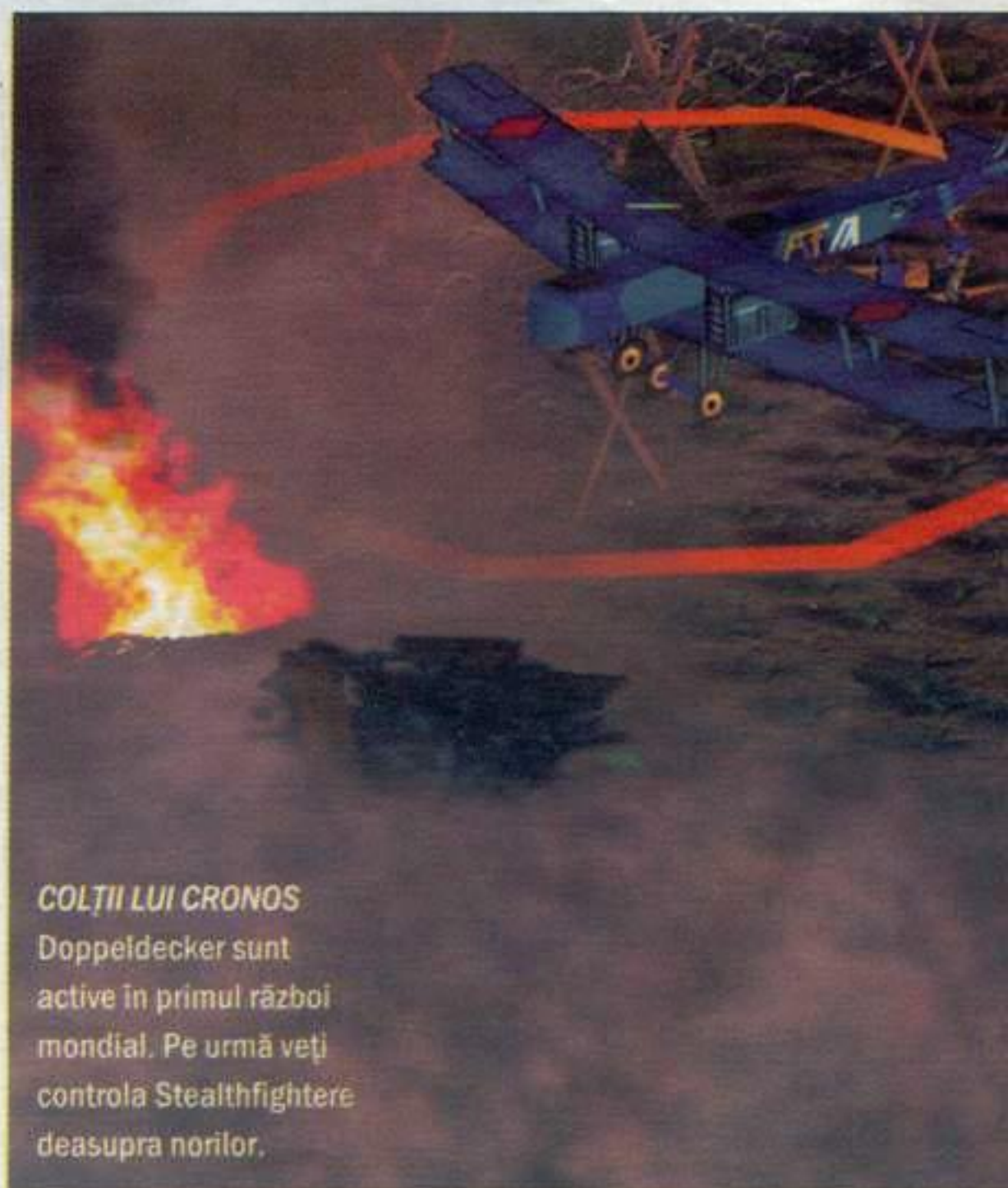
Un editor e necesar pentru a întreține satisfacția de joc. Empire Earth nu face aici nici el excepție și integrează un editor în standardul jocului.



Prin acesta, crearea hărților și a scenariilor nu numai că-l face să semene cu un joc de copii, ci crește și durata de viață a produsului în sine. Editorul, fanii și pasionații produc noutăți care mențin jocul proaspăt și îndepărtează plictiseala. Pentru ca Empire Earth să profite de această dezvoltare, producătorii au dezvoltat un editor complex, care, pe lângă multitudinea de posibilități pe care le oferă, e foarte ușor de controlat și la îndemâna oricui. Designerul Jon Alenson declară: „Realizăm o serie de campanii pentru single player cu ajutorul editorului. Am folosit cam 20% din funcțiile care stau la dispoziție”. Să fie oare o exagerare? Să aruncăm o privire asupra programului. Puteți modifica orice, de la faza de creație a pământului până la culoarea suprafeței sale, mergând până la cele mai înalte piscuri. Pe lângă acestea, stabiliți așa-numite trigger, pe baza cărora se declanșează diferitele evenimente. Dacă doriți, puteți integra chiar secvențe personale, care se declanșează la momentul în care ați realizat ce ați stabilit la început. Diferitele unități sunt astfel flexibile. Cine dorește să modifice balansul jocului manipulează trupele existente: modificați punctele de viață, forța de atac, viteza, apărarea sau costurile de dezvoltare a armatei. În plus, puteți introduce o scurtă povestioară pe ecranul de început al misiunii, care să apară înainte de startul scenariului și să vă informeze despre story-ul care urmează a fi jucat.

Înainte de fiecare misiune ne este prezentat motivul istoric. Uneori, întâmplările fictive se întrepătrund cu evenimentele autentice. Pe când în Roma antică luptați de partea lui Iulius Cezar, în comuna primitivă controlați prin peisaj și o grămadă de oameni de Neanderthal, ale căror aventuri nu au fost documentate nici chiar de Discovery Channel. În călătoria prin timp veți întâlni tot soiul de personaje istorice, cum sunt Hannibal, împăratul Napoleon sau generalul Rommel. Introduse în story, personalitățile au cuvântul destul de des, exprimându-se în situații generale. Împrumuturile stil soap, ca și în Starcraft, sunt excluse. Față de intrigi și trădări, evenimentele istorice se află în prim-plan.

În Empire Earth, colectarea resurselor asigură calea către victorie. Din clădirea de bază ies muncitori care se ocupă imediat de materiile prime. În vremurile mai vechi, acestea erau reprezentate în principal de lemn și alimente. Mai târziu, oțelul și aurul au avut o importanță mai mare. Printr-un clic de mouse vă conduceți populația la următoarea sursă de materie primă. Supușii vor culege fragi, vor tăia copaci sau vor extrage piatră. Toate acestea sunt acompaniate de mai multe nivele de animație: omuleții se lasă în genunchi pentru a culege fragii unul câte unul sau se ocupă de tranșarea animalelor. După ce și-au terminat treaba, omuleții pixelați cară în spate alimentele, iar după ce evoluați vor avea la îndemână căruțe pentru transportarea produselor. Posibilitățile de procurare a hranei sunt multiple, fiindcă hotărâți de unul singur dacă să recoltați legume, să trimiteți în larg pescadorean sau să vânați în sălbăticie. Caii, tigrii, girafele și găinile sunt doar câteva dintre animalele aflate pe continent. Aceste vietăți de sacrificiu nu se lasă terminate cu una, cu două. Dacă, de exemplu, puiul de lup vizează o pradă, trebuie să se confrunte mai întâi cu semenul său mai mare, care devine foarte



#### COLȚII LUI CRONOS

Doppeldecker sunt active în primul război mondial. Pe urmă veți controla Stealthfightere deasupra norilor.





**UNDER PRESSURE** Catapultele sunt instrumentele cele mai adecvate pentru cucerirea cetăților adverse. Pietrele pot fi azvârlite și peste ziduri.

**PERICOL** Cine insistă destul de mult la zidurile adverse le face să se prăbușească, deschizând astfel calea către baza adversă.

agresiv. Iubitorii lumii vii se bucură și de alte găselnițe. În versiunile finalizate, puteți asista chiar și la nașterea urmașilor, în cazul oamenilor. Dacă ați reușit să adunați o anumită cantitate de resurse, nimic nu mai stă în calea organizării unei armate. Pentru a pregăti luptătorii, sunt necesare anumite clădiri. Ca-zărmile instruiesc soldați pedestrași, iar grajdurile antrenează cavaleria. În timpurile preistorice i-ați învățat pe oamenii de Neanderthal cum să arunce cu pietre și cum să folosească ghioaga. Troglodiții sunt îmbrăcați în piei, se mișcă greoi și vă urmează supuși ordinele. Cu totul altfel decurg lucrurile în epocile următoare. Cavalerii

Evului Mediu sunt orgolioși și comentează ordinele, iar ceva mai târziu mușchetarii sunt cei mai rapizi. După primul război mondial, sample-urile care conțin vocile sunt foarte condimentate, în limbajul folosit de către soldați putându-se desluși uneori până și dialecte. Iar în viitor se deslușesc doar sunete articulate metalic de roboți.

Cu la fel de multă grijă față de detaliu sunt prezentate luptele și bătăliile. Primitivii flutură neîndemnatnici niște măciuci prin aer, pe când spadasiinii își folosesc armele cu mare artă. Samuraiul sare și prin aer, pentru a-și mângâia adversarul cu katana. Pe de altă parte, pușcașii ochesc, trag și dispar pentru scurt timp

în norul de fum care-i înconjoară, înainte să încarce armele pentru următorul foc. Diferitele unități sunt animate cu multă grijă, dar texturile cu rezoluții foarte mari nu se văd neapărat. Pentru ca performanța mișcării pe ecran să nu scadă nici la sute

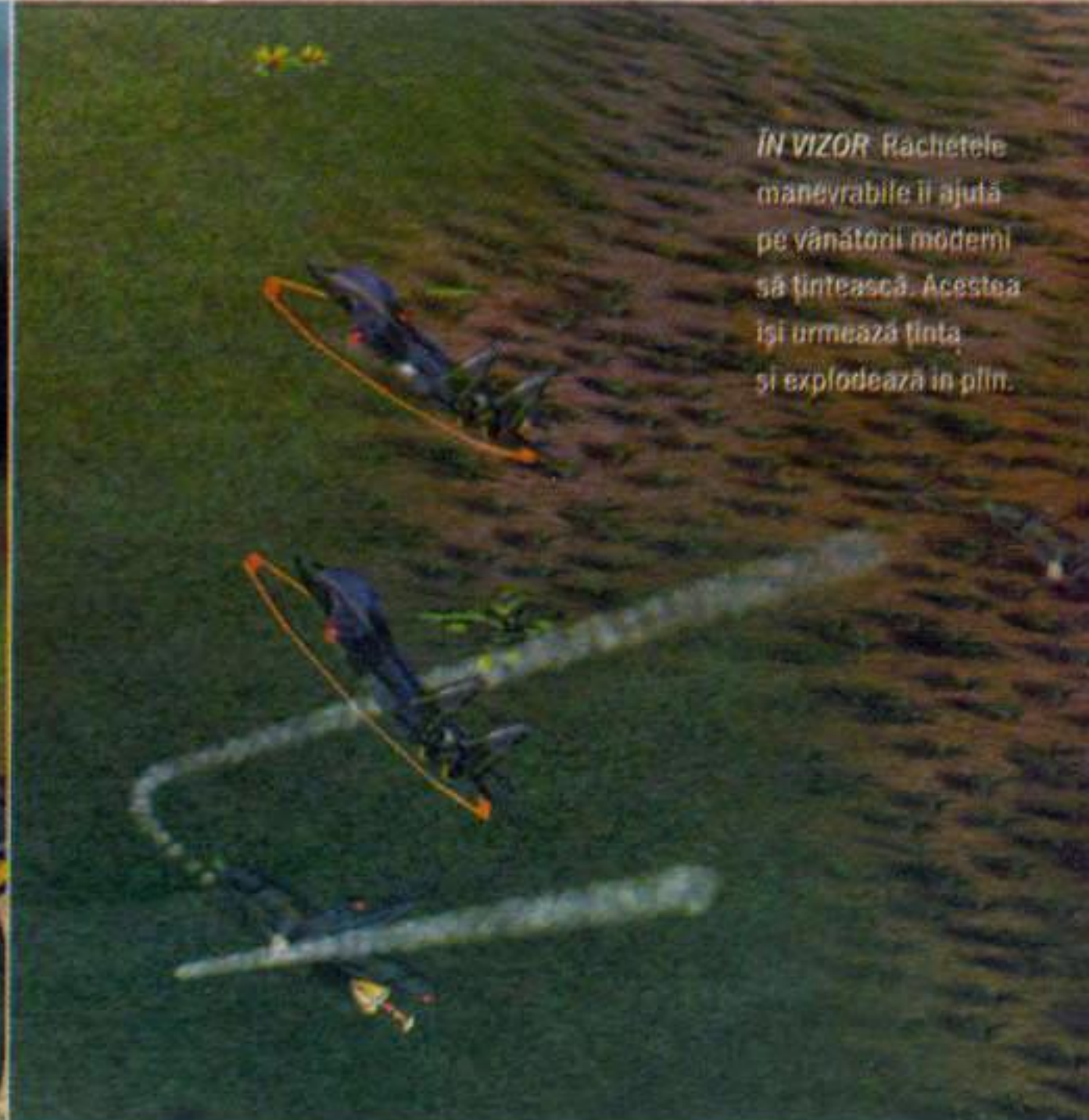
Cine avansează într-o epocă superioară beneficiază de **un update automat al tuturor trupelor**. Experții în mânuirea ghioagei devin automați Spearmani, iar mușchetarii se transformă în Marines.

de unități care se confruntă pe câmpul de bătălie, trupele beneficiază fiecare de același număr scăzut de poligoane. Acest lucru nu deranjează însă peisajul grafic. Atâta vreme cât vă păstrați o anumită distanță față de figurile dumneavoastră,

**PĂSĂRILE METALICE** au un piept destul de slab, împoașcă însă bombele cu mărînimie. Strategii își protejează zburătoarele, eliminându-i pe vânători în timpul survolării terenului advers.



**ÎN VIZOR** Rachetele manevrabile îi ajută pe vânători moderni să țintească. Acestea își urmează ținta și explodează în plin.





acestea strălucesc în toată splendoarea. Numai cine se apropie foarte mult de figuri prin funcția zoom se izbește de o grămadă mare de pixeli. Funcția zoom este în același timp singurul lucru liber pe care **Empire Earth** vi-l oferă din punct de vedere al controlului; pe când în **Earth 2150** sau **Dark Reign 2** sunteți mai mult preocupat de obținerea unui unghi corespunzător de vedere, **Empire Earth** vă oferă o perspectivă izometrică stabilă. Doar modul de supraveghere din multiplayer vă permite să răsuciți imaginea peisajului.

Altfel, **Empire Earth** se orientează în control așa cum este cunoscut din celelalte jocuri ale genului. Cu mouse-ul vă controlați unitățile. Pentru a ajunge la o anumită armată, folosind hot

key-ul nu trebuie decât să acționați combinația de taste corespunzătoare sau să activați semnul din marginea de jos a ecranului. Folosirea unor astfel de comenzi rapide este recomandată. Pe parcursul jocului se adună astfel atât de multe unități, încât e foarte ușor să le pierdeți din vedere. Această

Fără sens, dar plăcut la vedere.  
Când doriți, apropiați-vă cu **funcția zoom până în mijlocul bătăliei**, pentru a vă putea observa trupele din imediata vecinătate.

metodă mai ajută la găsirea preoților și profeților pierduți, care altfel pier în mijlocul luptelor. Aceste unități dotate cu forțe magice poartă la început măști colorate, apoi sunt îmbrăcate ca atare, iar mai târziu vor purta plachete cu inscripția: „Sfârșitul e aproape!” Un singur lucru rămâne neschimbat pe parcursul epocilor, și anume vrăjile. Profeții pot

declanșa erupții vulcanice care să se întâmple spontan și care să nimicească unitățile aflate în apropiere cu lavă și pietre încinse. Împotriva vapoarelor, uraganul e foarte eficient: poate fi trimis pe mare în toate direcțiile pentru a scufunda vasele adverse. Cutremurele ruinează mai ales clădirile, iar ciuma termină unitățile inamice. Apoi, mici șobolani se învârt în jurul picioarelor celor sacrificați, iar aceștia o sfârșesc încet-încet. Foarte crunt e faptul că dacă o unitate lovită de ciumă se apropie de o altă figură, aceasta la rândul ei va fi infectată și o așteaptă de asemenea o moarte lentă.

Importanța profeților în lupte este covârșitoare, o singură vrajă putând hotărî victoria. În mod corespunzător va trebui să

## Din cele mai vechi timpuri până în secolul XXIII

	Epoca preistorică	Epoca pietrei	Epoca cuprului	Epoca bronzului	Evul Mediu timpuriu	Evul Mediu	Renașterea
Casă							
Cazarmă							
Fabrică	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă				
Doc (port)	Nu este disponibil în această epocă						
Aeroport	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă	Nu este disponibil în această epocă

Veți conduce o mână de oameni prin peisaj, și anume pe cei din epocile mai îndepărtate, care aruncă pietre și se bat cu măciuci. În docuri produceți bărci simple de pescuit, pentru a porni în căutarea hranei pe mare.

Hannibal, Alexandru cel Mare și Iulius Cezar apar ca eroi în aceste epoci. Fabrica produce unități de asediu cum sunt catapultele, care au o mare importanță în încercarea de supunere a unei cetăți adverse. Spadasinii îi înlocuiesc pe mânăuitorii ghioagei din epoca anterioară, iar arcașii pe aruncătorii de pietre.

Richard Inimă-de-leu și Isabella de Castilia sunt eroii acestei epoci. Galerele și feriboturile sunt la ordinea zilei. Unitățile de asediu folosesc pentru prima oară praful de pușcă spre sfârșitul epocii.



cheltuiți o groază de bani la templu pentru instruirea acestora. În plus, specialiștii de acest gen mai ocupă câte zece locuri din populație. Prin urmare, cine este adeptul unor mari profeți va avea foarte puțin loc pentru armata regulată.

Numărul populației crește doar prin construcția de locuințe, până când ajunge la pragul de saturație. Acesta depinde de memoria RAM pe care o dețineți. În modul multiplayer, când unul dintre jucători este învins, limita rămasă se împarte în mod egal la ceilalți jucători. Acest lucru protejează hardware-ul și are o semnificație bine stabilită: cine vrea să ajungă până în epocile mai avansate trebuie să reziste multă vreme. Saltul într-o epocă modernă costă o groază



**PESCARUL ION** Procurarea alimentelor reprezintă alfa și omega fiecărei civilizații. Bărcile pescărești sunt de ajutor și în epoca de piatră, pentru a crește rațiile de alimente. Mai târziu, navele de luptă vor fi cele care vor domina mările.

Imperialismul	Industrializarea	Primul război mondial	Al doilea război mondial	Zilele noastre	Epoca digitală	Epoca Nano	

Nu este disponibil în această epocă

Nu este disponibil în această epocă

Oliver Cromwell și Napoleon sunt cei care intră în rolul eroilor din această epocă. Puștile apar ca dotare standard. Dezvoltarea tehnică are de-acum un tempo mai rapid, iar descoperirea aburului ușurează extragerea minereurilor și a resurselor.

Arme automate, artilerie și avioane conduse de generali Patton și Rommel. Astfel s-a scris imaginea de bază a epocii. În aer zboară un F-16 Fighter, iar pe apă găsim vapoare și nave de război, submarine și chiar portavioane. Tunurile fac stricăciuni mari și pot ținti până la o distanță apreciabilă.

Aici soldații nu prea mai au curajul să se avânte în luptă și-și trimit roboții pe front. Submarine super-tehnizate lansează arme nucleare, iar de sus rapidele bombardiere transformă totul în praf și pulbere.





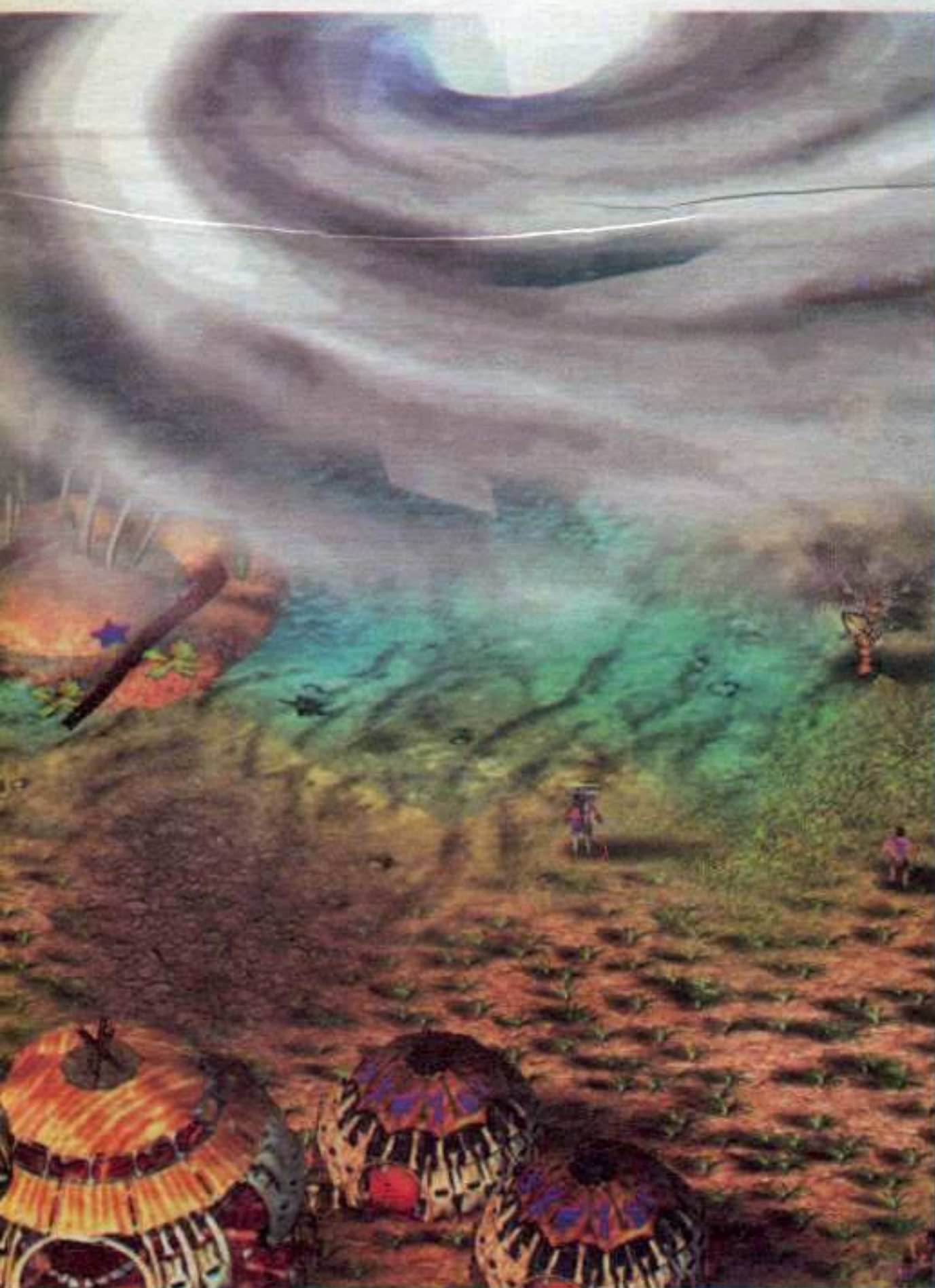
## O așezare în Evul Mediu timpuriu

- 1** Începând chiar din epoca de piatră, posibilitățile de procurare a hranei nu vi se mai reduc la culesul fragilor. Puteți acum să amenajați docuri pe malul apei, de unde bărcile pescarilor vor porni la pescuit. Mai târziu veți putea produce și vapoare de transport, pentru a vă muta unitățile pe apă. În primul război mondial, locul docului va fi luat de port.
- 2** Clădirea în care antrenați războinicii pentru atacul de la distanță este relevantă doar în cinci epoci. Din epoca de piatră până în Evul mediu produceți doar arcași, care să completeze trupele ce atacă în câmp deschis. În Evul Mediu s-a descoperit și arcul, iar acesta este un nec plus ultra al armelor de atac de la distanță. Forța și sfera sa de atac sunt remarcabile.
- 3** În fabrică produceți catapulte și alte mașinării de război asemănătoare, cu care să zdrobiți apărarea adversă. Unitățile sunt încete și mai trag și aiurea, însă unde nimeresc produc distrugerii masive, bineînțeles, dacă știți cum să le folosiți.
- 4** Locuințele nu îndeplinesc scopuri militare, dar stabilesc o limită a populației. Numai cine se îngrijește de casele de locuit are voie să-și extindă populația și armata în mod corespunzător.
- 5** Cazarma e o clădire nelipsită de la o epocă la alta. Acolo sunt antrenați războinici pentru luptele de aproape, care să atace cu săbii și sulite. Acestea fac parte dintre clădirile standard ale oricărui cucentor.
- 6** O magazie e întotdeauna bine să fie amplasată în apropierea resurselor, pentru ca muncitorii să nu trebuiască să străbată un drum atât de lung până la bază.
- 7** În grajduri vă ocupați de creșterea cailor, care sunt necesari arcașilor din cavalerie, pentru a se putea deplasa mai repede.
- 8** Templul servește preoților, care sunt pregătiți aici să convertească clădiri adverse sau chiar unități de luptă. În plus, aici sunt pregătiți profeții care invocă și catastrofe naturale.
- 9** În clădirea principală pregătiți eroi și muncitori. Cu cât numărul celor care lucrează este mai mare, cu atât cantitatea de resurse crește mai repede.









#### FURTUNOS

După ce dați drumul uraganului, puteți chiar să-l dirijați, scufundând astfel vapoarele inamice.

de bani și de alimente, durează foarte mult, însă este necesar. Nimic nu poate fi mai frustrant decât să-ți aștepti adversarul - care nu e la fel de avansat - cu un tanc și o armată care să se năpustească asupra lui din vârful unui deal.

Epoca industrializării e importantă; nu întâmplător, un punct culminant este trecerea în această eră avansată, pentru a putea lua parte la bătăliile tehnologice. În port produceți submarine care agită abisurile. Avioanele de luptă și bombardierele sunt primele zburătoare pe care le puteți manipula fără restricții pe toată suprafața hărții. Doar cantitatea limitată de carburant le mai aduce înapoi în



#### LUPTA TEHNOLOGICĂ

Pe cer patrulează vânătorii zburători, navele de război fac marea nesigură, iar sub apă se agită submarinele.

aeroport, în mod automat, după o anumită perioadă de timp. Avioanele din perioada primului război mondial se modernizează: aceste păsări metalice pot decola și ateriza de pe și pe navele de transport. Spațiul aerian modern este dominat de avionul de vânătoare F-15, de Stealthfighter și elicopterele Apache. În viitor, bombardierele de tip Nano sunt cele care se furișează printre nori, pentru a lansa arme

nucleare. Acestea ating solulacompaniate de sunete uluitoare, monitorul devine orbitor, iar în urma lor nu rămâne decât cenușă.

Nu numai unitățile de luptă profită de pe urma tehnologiei avansate. În universități și spitale dezvoltarea aduce multe îmbunătățiri, pe care le puteți activa când doriți, bineînțeles, contra cost.

Cercetarea trigonometriei în

#### BUNĂȚĂȚI

Girafele constituie doar din resursele de hrană printre multe alte animale care populează lumea din Empire Earth.



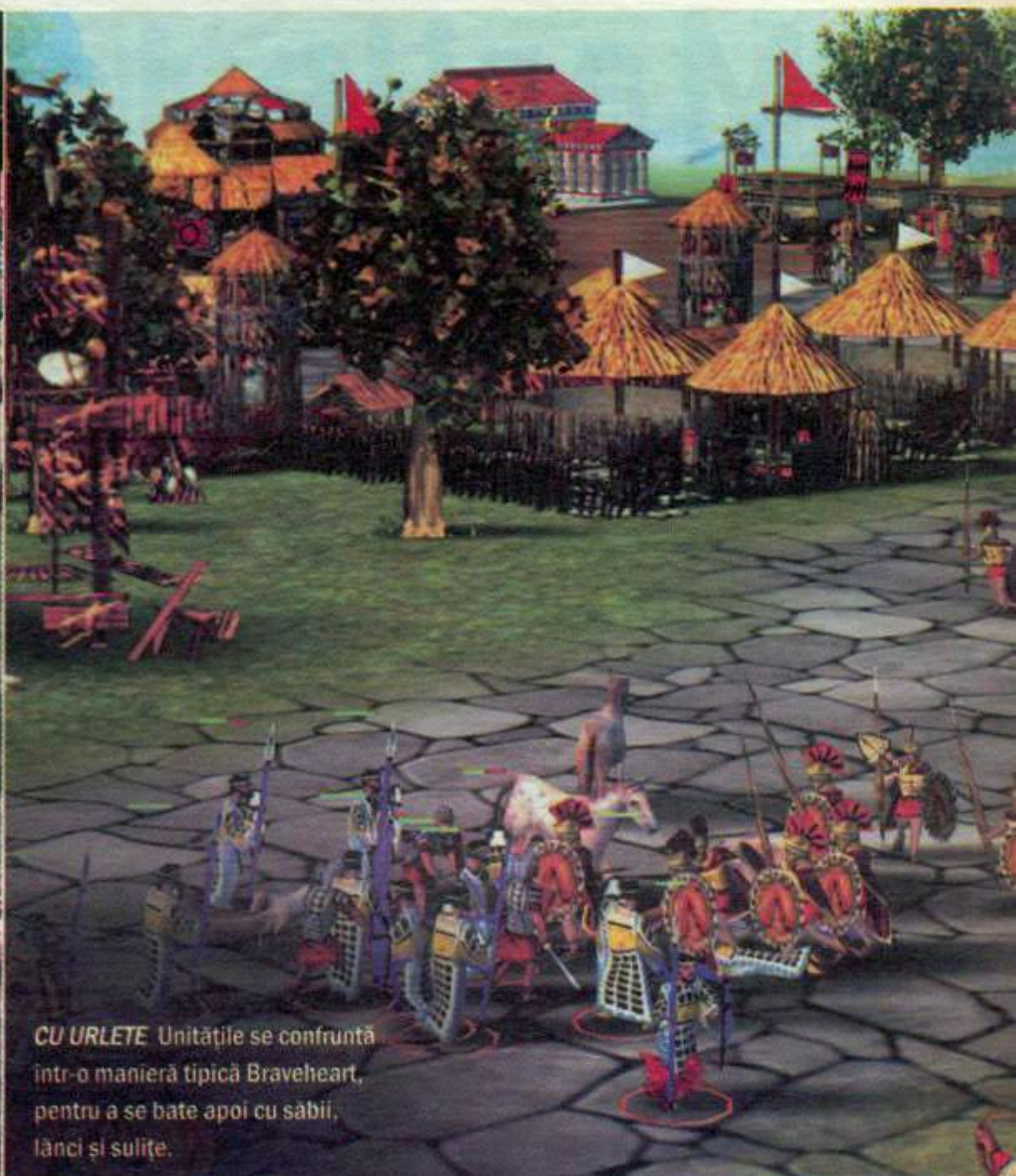
SĂ VĂ FIE DE BINE! Satenii pot fi observați mai îndeaproape după ce au doborât un animal, pregătind hâcile de carne care urmează a fi duse în magazie.







**EVIDENȚA PIERDERILOR**  
Eroi căzuți nu rămân  
pur și simplu pe jos,  
ci dispar treptat.



**CU URLETE** Unitățile se confruntă  
într-o manieră tipică Braveheart,  
pentru a se bate apoi cu sabii,  
lânci și sulite.

perioada renașcentistă dă posibilitatea producerii unor mașinării de asediu.

Spitalele, pe de altă parte, pregătesc în perioada Imperialismului ortopezi care asigură creșterea vitezei de mișcare și de deplasare a muncitorilor. În primul război mondial, medicii aduc pe piață medicamente, lucru care se face simțit pe mai multe planuri și este resimțit, bineînțeles, pozitiv de populație. În secolul XXIII, o tabletă anti-îmbătrânire servește la scăderea timpului de îmbătrânire a populației, iar pe de altă parte preoții pot controla unitățile adverse chiar cu gândul. Independente de epoca în care vă aflați sunt minunile, pe care le activați în schimbul unor sume ridicate de bani. Farul din Alexandria face ca toată apa de pe hartă să devină vizibilă.

Eroii se transformă o dată cu epoca. Un Oliver Cromwell, o Isabella de Castilia, un Cezar și un Alexandru cel Mare devin în epocile viitoare un Elvis, de exemplu. Dacă o astfel de personalitate se află prin

preajmă, armata din raza sa de acțiune primește un bonus de forță.

Spre deosebire de splendoarea altor jocuri de strategie, unde trupelor le crește forța doar în anumite clădiri, în **Empire Earth** acest lucru se petrece cu totul altfel. În loc să studiați la fierărie o sabie mai puternică, puteți antrena unitatea alegând direct capacitățile acesteia.

**Cu mai mult de 300 de unități, Empire Earth se pare că deține recordul în această privință. 20 dintre acestea sunt animale sălbatice.**

Forța crește rezultatul atacului, apărarea crește durata de viață în luptă, iar rapiditatea scurtează durata de deplasare. Pentru luptătorii care atacă de la distanță puteți mări raza de acțiune extinzând pur și simplu. Cine este preocupat de o supra-antrenare a unităților nu trebuie să-și facă griji: nu este posibil să faci o singură unitate să fie perfectă pe toate planurile. Ori vă axați pe o specializare, ori împărțiți în mod egal punctele de capacitate pentru care, din nou, veți cheltui o groază de bani. Cam așa funcționează acest așa-zis „lego” al civilizației, care se face simțit mai ales în modul single player. Și acest lucru face ca dezvoltarea culturii să se diferențieze de la un jucător la altul: unul antrenează în mod special trupe de sol, pe când celălalt se ocupă

de trupele aeriene și își antrenează piloții.

**Empire Earth** necesită încă vreo jumătate de an până la finalizare, însă putem afirma că întreaga gamă de ingrediente pentru crearea unui potențial hit este deja pe masă. Cum va rula acest program în modul multiplayer vom vedea prin septembrie.

Rick Goodman, care în mare măsură a participat și la producerea lui **Age of Empires**, lucrează alături de întreaga echipă, pentru a asigura un joc cât mai echilibrat. Pentru reușită au fost valorificate sfaturile și ideile multor fani și jucători înrăiți de **Starcraft** și **Age of Empires**.

BOGDAN GAVRA



#### PRIMA IMPRESIE

*Pulsul cuceritorilor va crește: Empire Earth oferă tot ceea ce te aștepti de la un RTS. Personal, abia aștept să pătrund pe câmpurile de bătălie ale istoriei.* THOMAS WEISS

Producător ..... Stainless Steel  
Termen de apariție..... septembrie 2001



# Marile jocuri de str

## Empire Earth

**N**umele identic de familie al lui Rick și Tony Goodman nu e pură întâmplare. Cei doi sunt frați și au constituit în 1995 Ensemble Studios, pentru a produce Age of Empires. După trei ani de zile, Rick Goodman a părăsit firma și a fondat Stainless Steel Software, unde lucrează ca designer-șef, împreună cu Jon Alenson, la Empire Earth.

Civilizații :	1
Epoci :	14
Perioadă :	500.000 î.Hr. până în sec. XXIII
Engine grafic :	complet 3D
Derularea jocului :	timp real
Durata de realizare :	3 ani
Producător :	Stainless Steel Software
Termen de apariție :	septembrie 2001

**1** Doar Empire Earth cuprinde 14 epoci, care conțin unități diferite.

**2** Dacă unitățile se află în apropierea spitalului, își regenerează viața. Despre clădiri speciale în Age of Mythology și Civilization 3 nu se știe încă nimic.

**3** Deoarece controlați o singură civilizație, în era potrivită veți putea construi blindate, spre deosebire de Civilization 3, unde unitățile depind întotdeauna de cultură.

**4** Empire Earth cuprinde în total cinci resurse. Age of Mythology va fi similar. În Civilization 3 există mai multe materii prime, datorită părții de comerț dominante.

**5** În funcție de epocă, clădirile strălucesc în Empire Earth într-un look corespunzător. Age of Mythology va oferi varietatea mai ales prin cele trei culturi diferite.

**6** Minuni există atât în Age of Kings și Civilization 3, cât și în Empire Earth. Aceste clădiri impunătoare sunt de cele mai multe ori legate de un efect deosebit.

**7** Sursele de hrană sunt constituite de girafe, lupi, cai, elefanți și alte animale. Civilization 3 renunță la aspectul cinegetic, hrana obținându-se automat după fiecare turn.

## Age of Mythology

**N**oul joc RTS de la Ensemble Studios era cunoscut până nu de mult sub denumirea de RTS 3. Numele de Age of Mythology duce cu gândul la elemente de fantasy. În joc se întâlnesc creaturi mitologice, ca troli, uriași și dragoni zburători. În afară de acestea, veți crea fulgere și meteoriți care se năpustesc asupra Pământului.

Civilizații :	3
Epoci :	nu e împărțit în epoci
Perioadă :	Antichitate până în Evul Mediu
Engine grafic :	complet 3D
Derularea jocului :	timp real
Durata de realizare :	3 ani
Producător :	Ensemble Studios
Termen de apariție :	încă necunoscut

**1** Această figură în formă de șacal amintește de zeul egiptean al morții, Anubis, și va reprezenta probabil un zeu cu aptitudini magice.

**2** Acest monstru marin de culoare verde ține de ambientul mitologicului joc de strategie, alături de zmei, uriași și dragoni.

**3** Exact ca în Empire Earth, și aici proporțiile elementelor sunt potrivite; barca e mult mai mare decât un simplu personaj.

**4** Deoarece jocul se joacă și în Evul Mediu, clasicii arcași

se regăsesc în armata fiecărui lider.

**5** Valurile arată cu claritate că lumea jocului nu va părea statică, grație noului engine 3D BANG!

**6** Oile și alte viețuitoare asigură hrana oamenilor.

**7** La prima privire, clădirile nu sunt atât de detaliate ca în Age of Empire, ceea ce se datorează perspectivei 3D. În schimb, veți putea vedea casele din orice unghi.



# ategie în comparație



**C**ivilization 3 e scos sub coordonarea renumitului designer Sid Meier. Deviza sa: inovațiile bune ale predecesorilor trebuie dezvoltate, iar înnoirile inutile trebuie evitate. Jocul se evidențiază prin diversitate. În prim-plan se află nu doar luptele, ci și comerțul și diplomația. Look-ul izometric pare îmbătrânit față de grafica 3D a concurenței.

Civilizații :	16
Epoci :	4
Perioadă :	Antichitate până în epoca modernă
Engine grafic :	perspectivă izometrică
Derularea jocului :	TBS
Durata de realizare :	2 ani
Producător :	Firaxis
Termen de apariție :	încă necunoscut

- 1 Icon-ul prezintă o statistică și evidențiază faptul că Civilization 3 este mult mai încărcat cu cifre decât Empire Earth sau Age of Mythology.
- 2 Exact ca în Empire Earth, în Civilization 3 treceți prin diferite epoci, care sunt marcate pe marginea superioară a ecranului.
- 3 Nici cea de-a treia parte nu stă foarte bine la capitolul raport de dimensiuni. Toate unitățile sunt la fel de mari ca orașele de pe hartă.
- 4 Comerțul joacă un rol important în Civilization 3, căci materiile prime sunt împărțite inegal pe hartă.

Vapoarele participă activ la schimbul de mărfuri.

- 5 Atât evoluția tehnică, cât și alegerea culturii influențează varietatea de unități. Doar nemții pot construi panzere.
- 6 Luptele marine devin mai importante în partea a treia. Ulterior, veți putea construi în joc și nave echipate cu arme nucleare.
- 7 Când o unitate se află pe un platou, primește un bonus de atac, care însă e mai puțin eficient comparativ cu cel al precursorului.

Civilization 3



**A**ge of Kings a apărut, a primit de nenumărate ori punctaje maxime și distincții, a fost întregit de add-on-uri superioare. Toate viitoarele RTS-uri trebuie să se măsoare cu Age of Empires - Empire Earth și Age of Mythology au cele mai bune șanse de a-l detronea de pe poziția de lider a genului.

Civilizații :	13
Epoci :	4
Perioadă :	Antichitate până în Evul Mediu
Engine grafic :	perspectivă izometrică
Derularea jocului :	timp real
Durata de realizare :	2 ani
Producător :	Ensemble Studios
Termen de apariție :	a apărut

- 1 Grație look-ului 2D, gradul de detaliu al clădirilor e în Age of Kings deocamdată imbatabil, iar acest lucru e valabil pentru toate casele celor 13 civilizații.
- 2 Bătăliile sunt puse minuțios în scenă, ca în Empire Earth, cu deosebirea că aici nu puteți acționa zoom direct în mijlocul evenimentelor, ci trebuie să urmăriți totul din perspectivă aeriană.
- 3 La fel ca în Empire Earth, înfățișarea orașului dvs. se schimbă o dată cu evoluția în timp. Stilul clădirilor este dependent de cultura aleasă.
- 4 Ca în Empire Earth, e totuna dacă pentru hrană veți vâna, veți culege

mure sau veți face agricultură.

- 5 În total, sunt patru resurse de care aveți nevoie în joc: lemn, hrană, aur și pietre, pe care muncitorii tocmai le scot în imagine.
- 6 Obligatoria mini-hartă este un standard al fiecărui joc de strategie, indicând unitățile și clădirile prin puncte colorate, descriind proprietățile solului și ajutând la crearea unei imagini generale.
- 7 În funcție de icon-urile din partea inferioară a ecranului, construiți clădiri, ca în Empire Earth, sau setați modul de comportament al unităților dvs.

Age of Empires 2: Age of Kings



# Republic: The Revolution

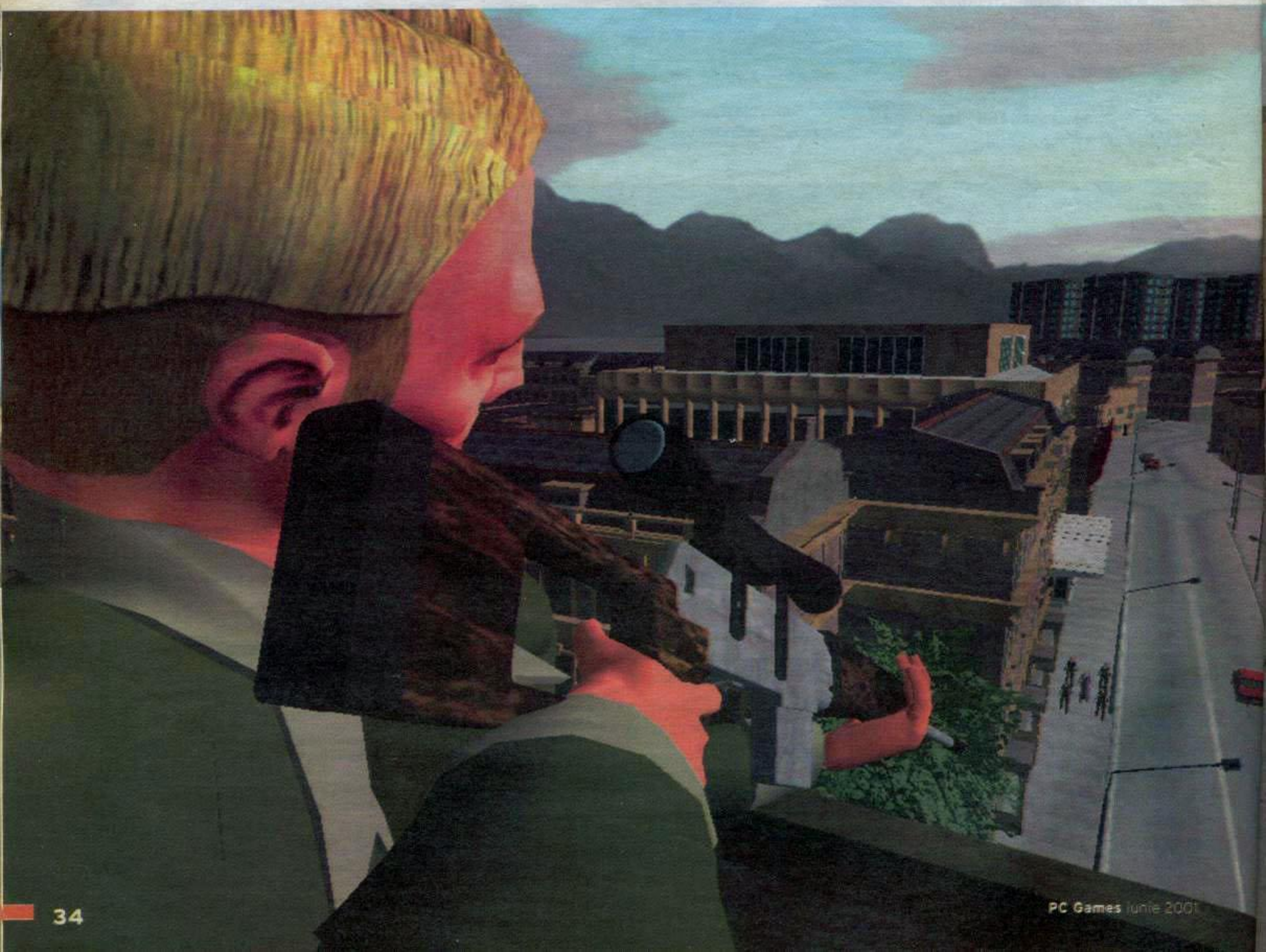
De la spălatul farfuriilor la milionar?

Asta e o chestie pentru cei care  
fac duș cu apă rece! Băieți și fete  
cool în Republic: The Revolution

- de la șef de gașcă direct la  
președintele țării.

**N**u vă lăsați duși de nas luând prea în serios titlul, „Republic” căci nu veți ajunge nicidecum până la treapta de sus doar pe căi ortodoxe. După cum era de așteptat, experiențele amoroase, mita, corupția și abuzul față de autorități sunt nelipsite pentru îndeplinirea scopului politic. Totul se desfășoară pe scenele unor orașe din Novistrana, o republică fictivă de pe teritoriul fostei URSS.

Designerii produc în totalitate 2.000 de km pătrați de teren în 3D, iar ca orientare pentru imaginea orașului sunt luate structurile și imaginile clădirilor din arhitectura arealului sovietic. Efectul pe care-l dă astfel lumea lui Republic este cât se poate de autentic, mai ales schimbul dintre zi și noapte întărind impresia realistă. Jocul este bazat pe o campanie în trei episoade. La început vă aflați într-unul dintre cele 16 orașele





mai ne semnificative pentru ca pe urmă, cu ceva influență să ajungeți într-una dintre cele patru metropole ale statului. Acolo aveți de a face cu trei adversari controlați de calculator, care caută de asemenea să pună mâna pe putere. În fine, trebuie să ajungeți președintele statului. Înainte să intrați în acțiune vă hotărâți asupra felului în care doriți să acționeze caracterul - profilul personalității, capacități speciale. Asemănător unui RPG, pe măsură ce evoluați, acumulați puncte pentru arta oratoriei, cunoștințe economice sau calitatea conducerii, care vă vor fi de mare folos pe măsură ce avansați în joc.

După cum se știe, fiecare început e dificil, cu atât mai mult în **Republic**, unde cu un mini cartier pe care îl conduceți și câțiva oameni care vi se supun, nu se poate crea un stat. Cheia succesului se află, ca de obicei, în strategie și anume folosirea inteligentă a resurselor. În cazul lui **Republic** acestea sunt puterea, banul și influența. Din fiecare aveți la început destul pentru a începe să vă „sculptați” poziția. Cum o veți face, e treaba dumneavoastră. Asemănător stilului din **Black&White**, jocul nu vă trasează o anumită linie pe care trebuie să o urmați. Mai mult, **Republic** simulează o lume în care trebuie să vă descurcați ...românii știu de cel Creativitatea, istețimea, curajul și dibăcia sunt atuurile pentru succes, atât din punct de vedere negativ cât și pozitiv. Bătălia se dă în câmpul politicii, militar, religios,

economic sau multitudinea de amestecuri între acestea. Intrați în subiect făcând uz de peste 200 de acțiuni de bază, cu toate că va trebui să trăiți consecințele negative, pozitive ori ambele. Paleta acestor posibilități începe de la simpla mituire, treceți până la răpirea

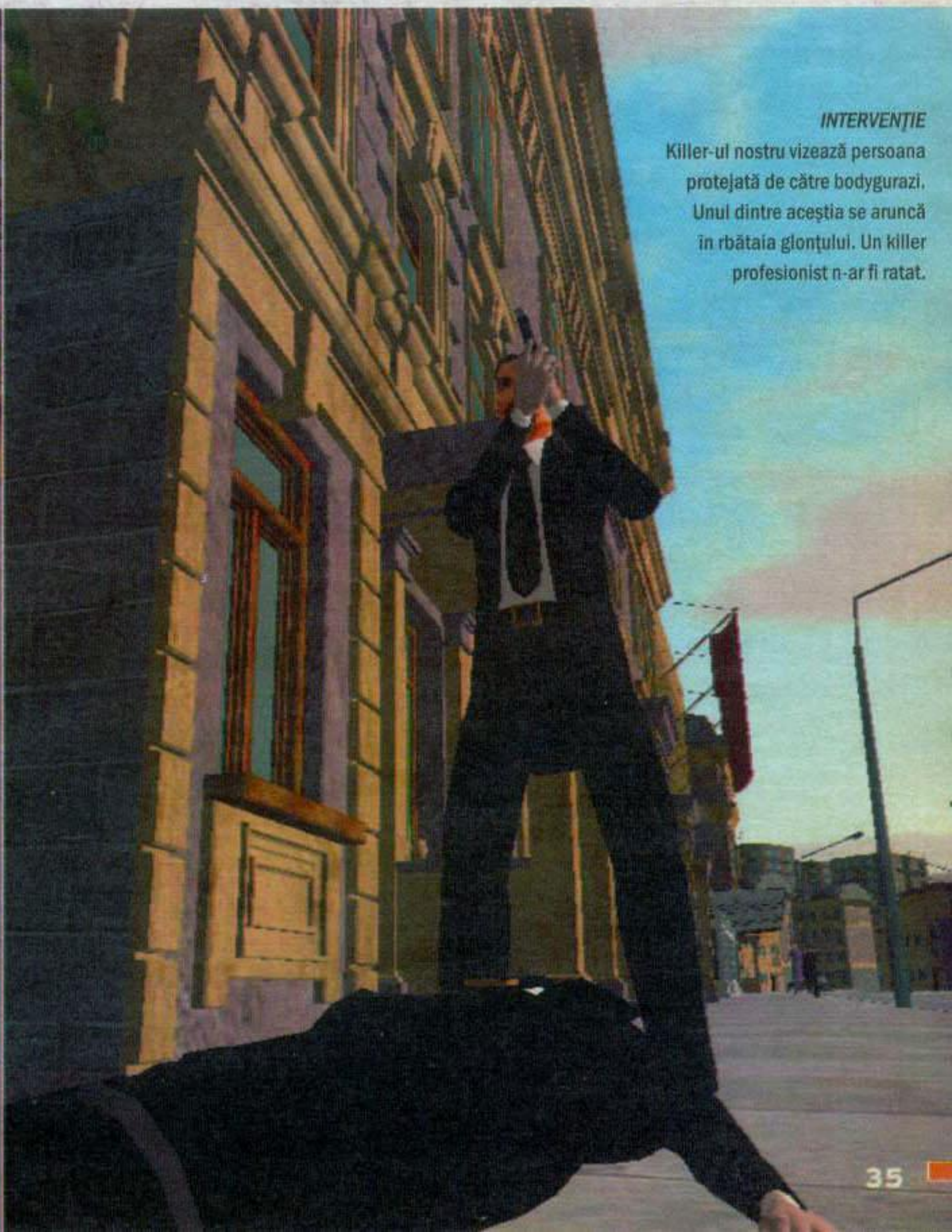
aparține unei anumite grupări de populație: puterea crește pe umerii clasei muncitoare, clasa de mijloc generează influența, iar istețimea aduce bani. Acțiunile dumneavoastră hotărâsc și imaginea pe care o proiectați în rândurile populației.

**Marfa cea mai de preț în Republic este informația cu privire la cetățeni.** Numai cine își cunoaște exact prietenul și dușmanul are succes.

copiilor și apoi chiar până la acțiuni teroriste. În funcție de acțiune, o anumită resursă poate avea o pondere mai mare: criminalitatea și forța iau din putere, banii se duc pe mită și achiziții de tot soiul, iar aparițiile la televiziune sau discursurile politice costă influență. Scopul e întotdeauna cel puțin dublarea sumei de pe urma unei investiții. Trebuie avut în vedere faptul că fiecare dintre resurse

Programul evaluează fiecare acțiune pe care o întreprindeți și vă arată în mod statistic dacă sunteți un militant, un expert comunist sau un fanatic religios.

Marfa cea mai de preț e informația. Fără cunoștințe și informații exacte despre populația unui oraș, capacitățile dumneavoastră decursul acțiunilor întreprinse sunt lipsite de efect și, în cel mai rău caz, se înrăutățesc



#### INTERVENȚIE

Killer-ul nostru vizează persoana protejată de către bodygurazi. Unul dintre aceștia se aruncă în răbătaia glonțului. Un killer profesionist n-ar fi ratat.





**DETALIIAT** Pentru fiecare cetățean, producătorul generează trăsături personale ale feței. Procedurile speciale de morphing fac posibil acest lucru.

#### CONVINGĂTOR

Unul dintre bătașii noștri îl pune la ananghie pe preotul celeilalte fracțiuni religioase. Dacă dialogul eșuează, se face uz de metode radicale.

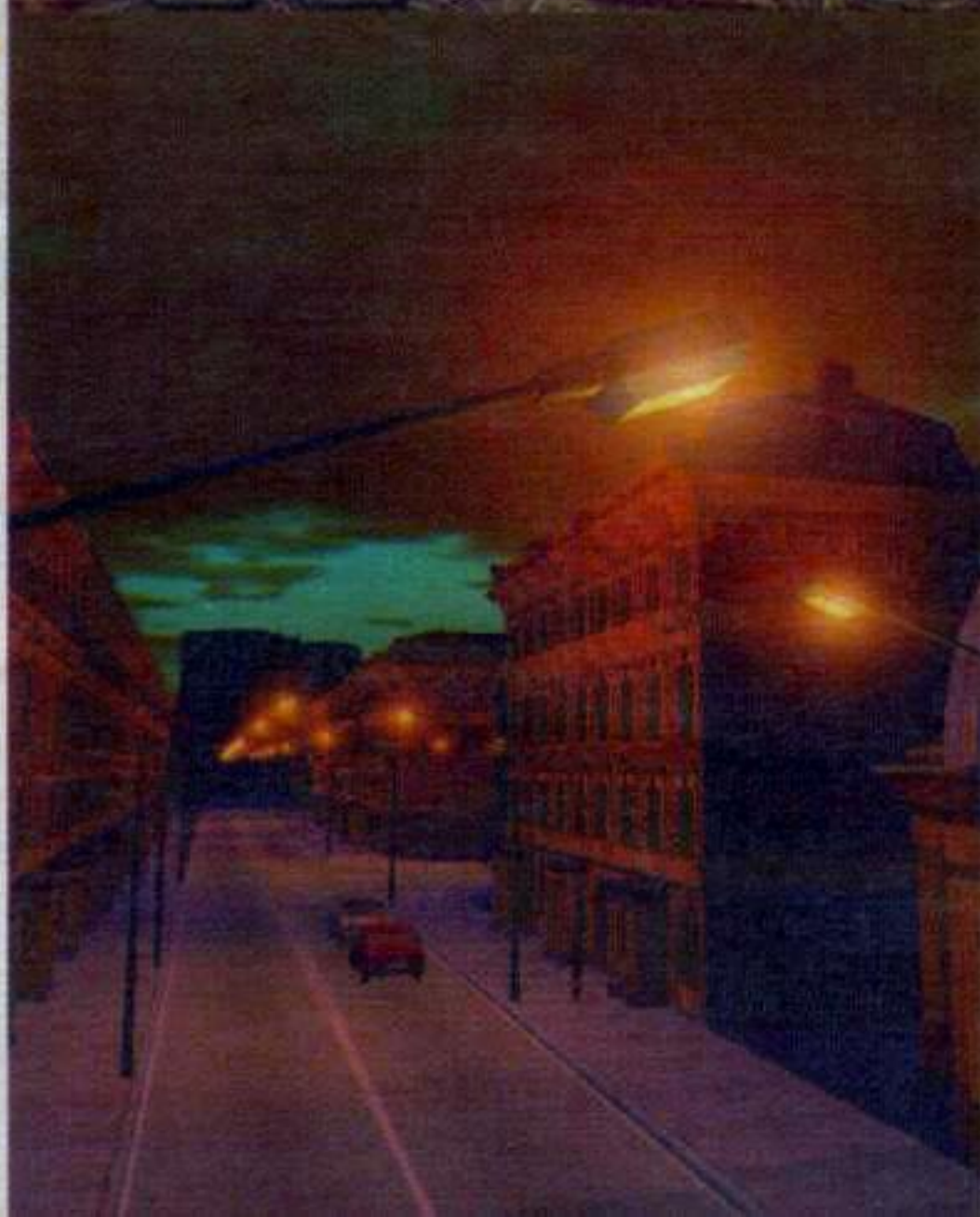
#### CA ȘI ÎN REALITATE

Pentru a simula o lume cât mai reală, Republic deține un sistem pentru intemperii și alternanța regulată între noapte și zi.



#### ÎN ARȘITA NOPTII

Pentru acțiunile criminale e bine să faceți uz de protecția întunericului.



**CHIAR ÎN MIJLOCUL LOR** Piața centrală a orașului este locul ideal pentru impresionarea trecătorului printr-un discurs.

din cauza simulării greșite a acțiunii. În nici unul dintre jocurile cunoscute, conceptul „Știința înseamnă putere” nu a fost atât de reușit ca în Republic. Un exemplu? Okay! Să zicem că doriți să-l convingeți pe șeful poliției locale să nu cerceteze atât de minuțios acțiunile criminale pe care le întreprindeți.

Varianta care se pare că ar avea efect este să recurgeți la mită. Însă, normal că este o gafă să vii cu bani acolo unde candidatul e deja atât de bine pus la punct din punct de vedere financiar încât rămâne rece ca un bloc de gheață la oferta dumneavoastră. Trebuie deci să vă informați foarte amănunțit despre subiect. Astfel, puteți să-l puneți sub urmărire pe el sau pe întreaga sa familie și să găsiți care ar fi cea mai bună soluție. E cumva soția alcoolică și astfel el poate fi avut la mână? Are vreo slăbiciune pentru jocurile de noroc sau pentru femei? Își iubește copiii mai mult decât orice pe lume și poate fi șantajat astfel? Puteți să-i răpiți pe copii când se întorc de la școală. Dacă acțiunea are succes îl câștigați de partea dumneavoastră, scoateți din scenă persoane incomode și imaginea vă crește pozitiv în ochii populației.

După primele manevre încheiate cu succes ar fi bine să mai recrutați câte un specialist pentru echipa dumneavoastră. Și aici paleta se întinde de la simpli bătași până la îndrumători pentru creșterea imaginii. Din nou informația e crucială. Și pentru acest lucru, Republic simulează o rețea socială (pentru mai mult de 10.000 de locuitori), cuprinzând astfel multitudinea de relații a acestora. Dacă aveți nevoie de un killer, căutați-l în clasa muncitoare. Pătrunzând puțin în cercul grosier, veți da până la urmă de ceea ce căutați. Dacă aveți o influență puternică asupra armatei, îl convingeți poate pe cel mai bun dintre lunetiști sau pe foștii agenți KGB să vă ofere un anumit serviciu. Sau mai există varianta de eliberare a unui ucigaș de la pârnaie convingând într-o anumită manieră autoritatea competentă.

Cu cât numărul experților din echipă crește, se lărgeste și paleta de acțiuni care nu este disponibilă în totalitate de la bun început. Doar dacă dumneavoastră sau supușii proprii dețineți anumite capacități, aveți o varietate mai complexă la dispoziție.

Acțiunile sunt împărțite în nouă





**MASA LARGĂ** Fiecare cetățean are propria personalitate, convingere politică și decurs personal al zilei.

nivele. Dacă folosiți discursuri care au priză la public, puteți să vă manifestați chiar pe stradă pentru ca trecătorii să admire acțiunile dumneavoastră. Astfel cineva din televiziune va transforma speech-ul dumneavoastră interpretându-l ca fiind brilliant. În mod logic, programul oferă începătorului sarcini dificile.

Un alt exemplu despre libertatea din Republic: dacă alegeți o cale mai mult economică și reușiți să vă introduceți firma la bursă veți acționa într-un alt mod. Aveți nevoie urgentă de bani, angajați un hacker profesionist care să modifice piața financiară în funcție de dorințele dumneavoastră. Sau folosiți cursuri manipulate pentru a cumpăra alți întreprinzători. Pe lângă diverși specialiști puteți să aveți și o așa zisă „mână dreaptă”, îndrumătorul care să vă ajute. Acesta vă dă sfaturi valoroase propunând sumele pentru mită sau informându-vă cu privire la întâmplările importante din desfășurarea jocului.

În orașele mari, mai multe acțiuni de amploare decurg în paralel. Alegeți-vă de aici cea mai importantă dintre ele și supravegheați-o. Dacă o acțiune pare a da greș fiindcă bodyguardii au întărit paza, puteți da killer-ului ordinul de retragere. Însă e bine să lăsați acțiunile de rutină în seama specialiștilor dumneavoastră, aceștia fiind controlați de către calculator.

Puteți în mare parte să controlați totuși acțiunile. O persoană poate face uz de amenințări verbale până la acțiuni inconștiente. Puteți să lăsați acțiunea la latitudinea sa sau să o luați în mâini proprii.

Din punct de vedere grafic, în Republic, convingătoare sunt bogatele animații ale caracterelor. În totalitate jocul deține mai mult de 1.500 de acțiuni de mișcare. Indiferent dacă un soldat plictisit își scărmane cavitătea nazală sau un bețivan încearcă plin de zel să adoarmă pe o bancă, ori dacă are loc un masacru în masă: totul are un efect autentic și te invită să privești.

La fel stau lucrurile și cu sistemul de mediu, răsăritul și apusul soarelui fiind momente de desfătare pentru ochi. În afară de acestea, sistemul complex de Engine 3D aduce efecte de ploaie, zăpadă și ceață.

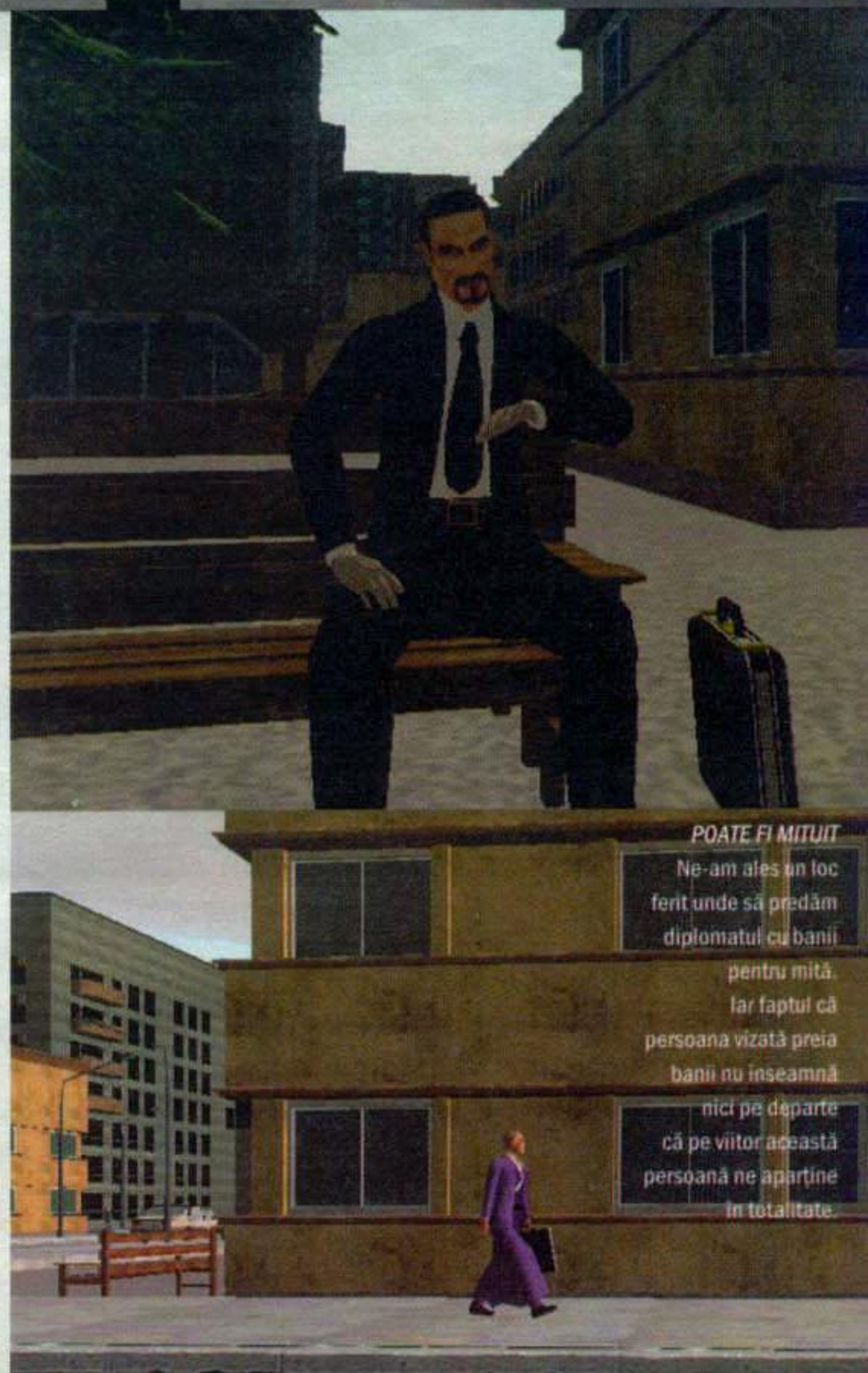


#### PRIMA IMPRESIE

*Oameni buni, ni se pregătește ceva! Republic va fi ceva între un simulator de societate și un joc cu cerințe extrem de ridicate pentru calculator. Până la lansarea oficială, care va avea loc peste aproape un an, producătorii mai au timp să integreze în joc absolut toate ideile.*

GEORG VALTIN

Producător ..... Elixir Studios  
Termen de apariție ..... Aprilie 2002



#### POATE FI MITUIT

Ne-am ales un loc ferit unde să predăm diplomatul cu banii pentru mită. Iar faptul că persoana vizată preia banii nu înseamnă nici pe departe că pe viitor această persoană ne aparține în totalitate.







# Commandos 2

1. Nu numai ciădiile vor dispune de interioare posibil de investigat. Astfel, într-o misiune vă așteaptă un portavion japonez reconstruit complet în exterior și în interior.
2. Înainte de a intra într-o încăpere îl puteți cerceta cu funcția spy. Într-o fereastră specială puteți roti și urmări întreaga încăpere în 3D.
3. Acum aproape toate personajele pot înota și se pot scufunda. Hoțul se urcă pe zidurile caselor iar Beret-ul se plimbă pe firele de curent.
4. În lăzile de armament, eroii dvs. găsesc arme și explozibil. Lăzile încuiate nu pot fi deschise decât de către hot.
5. Personajele pot fi trecute în modul de atac printr-un simplu clic. Personajele trecute în modul „agresiv” atacă orice adversar întră în aria lor de vizibilitate.
6. Gradul de dificultate poate fi potrivit în trei trepte conform preferințelor proprii. În cea mai ușoară treaptă vi se indică printr-o linie cât vă descoperă adversarul.
7. Binoclul poate fi utilizat de oricare membru comando. Dacă utilizați binoclul, obțineți informații detaliate despre plasamentul inamicului.
8. În cel mai ușor grad de dificultate, undele de sunet animate arată zgomotul provocat de eroii dvs. Dacă ajung la un paznic, acesta devine suspicios.

## Gata cu operațiunile secrete:

pe baza unei versiuni de testare  
vă clarificăm caracteristicile hit-ului tactic.

**C**ărți proaste pentru Jack „Butcher” O'Hara și comandoul său: în încercarea de a ajuta o trupă americană încolțită de către germani într-un sat francez, luptătorul puternic ca ursul intră în capcana Wehrmachtului. Green Beret-ul și camarazii lui sunt luați prizonieri de către supraputerea germană și trebuie să suporte interogatoriul puțin plăcut al Gestapoului. Doar Poal Toledo, cel mai proaspăt novice al unității speciale britanice, reușește să evadeze. Rapid ca un viezure, hoțul și cățărătorul trebuie acum să-și scoată colegii din această situație grea. După ce Paul reușește să se strecoare pe lângă primul gardian, ajunge la casa în care se găsește la etaj primul său coleg. Cu o privire scurtă pe fereastră spionează subsolul, în care patrulează o întreagă trupă de infanterie germană. Văzând superioritatea inamicului, eroul se decide asupra unei alte căi: cu un

salt elegant se agață de zidul casei și se catără pe fațadă până la etajul întâi. Aici aruncă din nou o privire pe fereastră și își vede colegul O'Hara, care e legat și păzit în camera din spate de un singur gardian. În prima clipă în care neamțul se uită în altă parte, Toledo năvălește prin fereastră și își trimite rapid adversarul, cu un pumn plasat în plină față, direct în brațele lui Morfeu.

După ce imobilizează gardianul, căruia îi pune și un căluș, irlandezul își recuperează armele împrăștiat prin apropiere. Iată cum începe misiunea a 9-a a campaniei **Commandos 2**, pe care v-o prezentăm în toată splendoarea pe pagina dublă de la începutul articolului.

Cunoscătorii primei părți se vor simți îndată acasă în noua serie a jocului. Hărțile strălucesc într-un look la fel de plin de detalii, însă inovații ca suprafețele animate de apă oferă și mai mult



## Atenție, mușcă!

Cel mai proaspăt membru al trupei de comando are patru picioare, un bot mare, nu este comunitar și răspunde la numele de Whiskey.

Bullterrier-ul e mai mult decât o simplă mascotă a durilor trupei. Dacă vă stă la dispoziție într-o misiune, toate personajele pe care le controlați sunt dotate cu un fluier, cu care-l pot atrage pe Whiskey. Poanta: Whiskey se poate plimba liber și poate transporta un număr limitat de obiecte - cum ar fi o grenadă. Dacă, de exemplu, Pionierul rămâne fără muniție, Green Beret-ul îi pune câinelui o grenadă între dinți. Acum Pionierul nu mai trebuie decât să sufle în fluier, pentru a atrage astfel câinele și a ajunge în posesia doritului obiect exploziv. În afară de asta, Whiskey poate fi utilizat și pentru manevre de distragere a atenției și dacă nu mai există altă soluție îi și atacă pe adversari cu un curaj neînfricat.





#### ARME GRELE

Panzer III poate fi controlat atât de germani cât și de oamenii dvs. Colosul de oțel nu poate fi oprit decât cu arme grele.



#### SCHIMB DE MĂRFURI

Fiecare personaj dispune de un inventar propriu. Prin opțiunea de schimb se pot transfera obiecte de la un personaj la altul.



#### SIRENE DE ALARMĂ

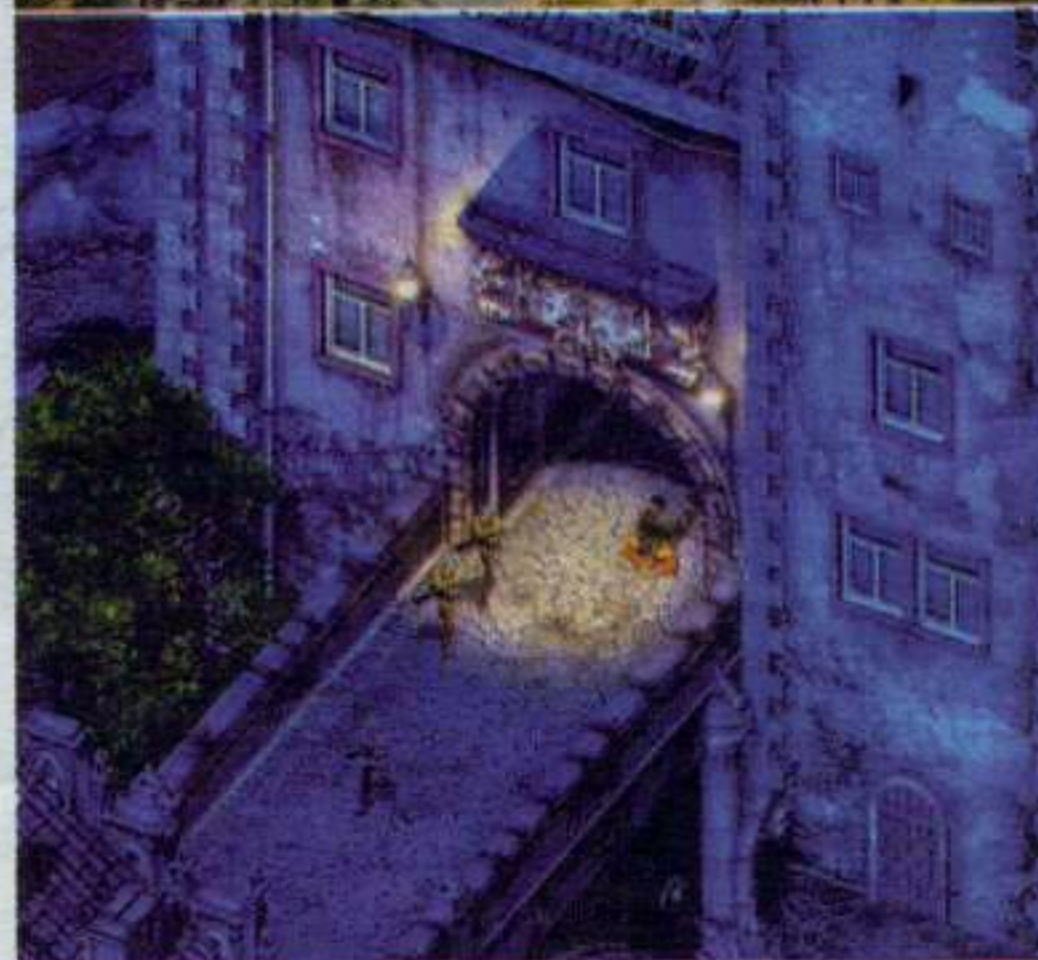
Dacă un adversar e atras de un zgomot îi recunoașteți suspiciunea după liniile albe de deasupra capului.



#### COMPANIONI

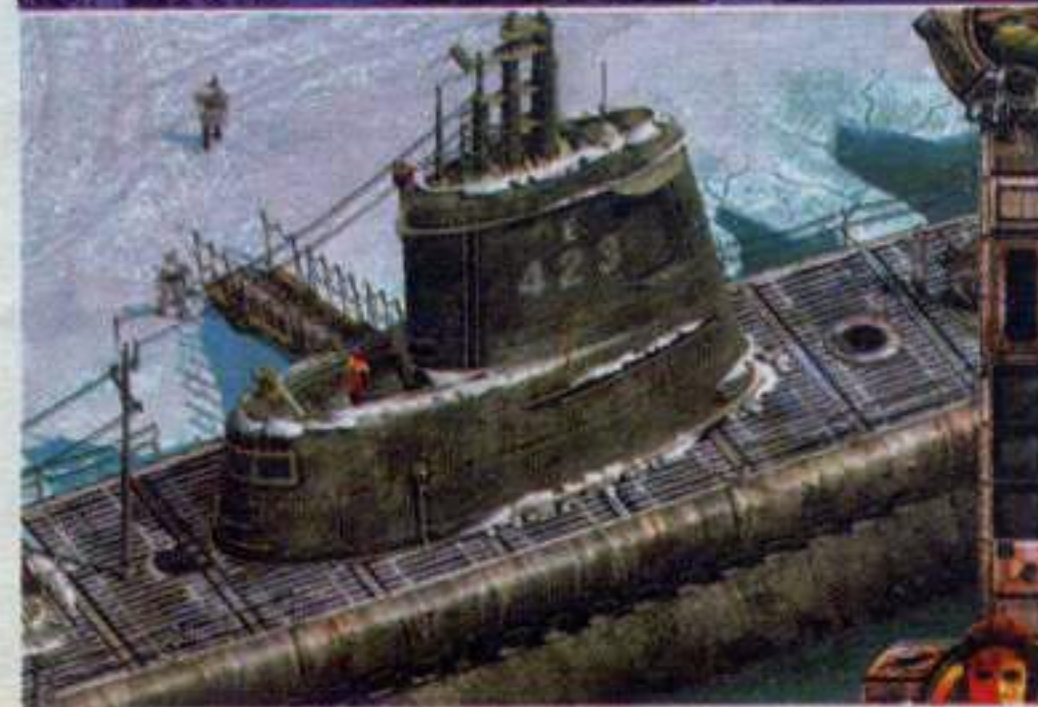
##### SUMBRI

În această misiune trebuie să intrați noaptea într-un lagăr de prizonieri. Razele de vizibilitate ale gardienilor se reduc puternic pe timp de noapte, în schimb aud mult mai bine decât ziua.



#### RECE CA GHEAȚA

Pe lângă Europa și diferite vizite în Pacific, în câteva misiuni veți ajunge și în înghețata Antarctică. Clădirile și vehiculele mai mari, cum e și acest submarin, pot fi investigate complet pe dinăuntru.



pentru ochi. O privire în spatele culiselor ne arată însă că de la hărțile desenate cu mâna din prima parte s-au mai făcut ceva pași înainte.

Commandos 2 se bazează pe un engine 3D adevărat, care însă în secvențele de exterior abia se manifestă. Astfel hărțile pot fi urmărite din patru unghiuri diferite, din motive tehnice însă producătorii au renunțat la o cameră liberă în spațiile exterioare.

Îndată ce acțiunea se desfășoară în interiorul unei clădiri, tehnologia 3D este exploatată la maxim: imediat ce ați intrat într-o casă, jocul trece la o perspectivă liberă.

Tot în look 3D se prezintă și personajele; animații foarte fluide și un exterior detaliat sunt mai

cuțitele) ci și obiecte cu utilitate universală cum ar fi mitralierele sau uniforme. Fiecare personaj poate purta oricare obiect (atâta vreme cât are suficient spațiu în inventar) și să-l dea mai departe altor personaje.

De asemenea nou este și așa numitul mod de atac, care vă ușurează comenzile. Un exemplu: vreți să eliminați în fața unei case câțiva adversari cu grenada. În casă vă ascundeți celelalte personaje.

De îndată ce pionierul aruncă grenada, gălăgia alarmează și alți gardieni care intră din cealaltă parte în casă și vă atacă personajele. Pentru a evita acest lucru vă veți posta protejați cu arma pregătită în fața ușii, cu un clic vă treceți oamenii în modul

## Eficiență tehnică: în pofida noului engine 3D, Commandos 2 va rula fără probleme și pe calculatoare mai vechi.

evolute chiar și în comparație cu eroii din Desperados. Pe lângă personajele cunoscute încă din prima parte, continuarea ne așteaptă cu încă trei soldați bravi: rusoaica Natasha distrage atenția adversarilor, hoțul Paul Toledo e deosebit de rapid și sparge lacăte ca nimeni altul. Cel mai neobișnuit novice este Whiskey, un Bullterrier, care poate fi utilizat ca inventar mobil sau pentru diversivni.

În ceea ce privește principiul jocului, Commandos 2 alege o cale mai degrabă neobișnuită pentru serie: în loc să prezinte același joc cu o grafică îmbunătățită, producătorii au păstrat elementele de succes ale conceptului, le-au îmbunătățit și au adăugat câteva opțiuni complet noi.

Poate cea mai importantă modificare se referă la talentele speciale ale personajelor, care în trăsăturile de bază au fost preluate din partea întâi.

Totuși producătorii au lărgit aptitudinile fiecărui personaj cu câteva inovații importante. Astfel, fiecare figură dispune acum de un inventar în stilul lui Diablo. Aici nu se depozitează doar obiectele specifice personajelor (cum ar fi grenadele sau

de atac, aceștia nimicind toți adversarii care le intră în raza vizuală. Grație acestei aptitudini speciale noi, misiunile oferă mai multă diversitate, pentru că acum jucătorul poate îndeplini și sarcini cum ar fi păstrarea unei poziții.

Controlul nu vă dă prea multe dureri de cap. Cu toate că din cauza abundenței trebuie să unoasteți mai multe shortcut-uri decât în Desperados, în principiu controlul este la fel de bun ca la precursor.

Cel târziu după a doua misiune cele mai utilizate shortcut-uri vă intră în sânge, iar suportul amplu online vă împăspătează memoria și vă arată printr-o apăsare de tastă toate hotkey-urile care vă stau la dispoziție.

CIPRIAN COROIANU

### PRIMA IMPRESIE

Prin Commandos 2 Pyro Studios aduce principiul de joc al precursorului la un nivel superior. Grafica genială, elementele și opțiunile inovative de joc, generează un feeling care răsplătește toate așteptările.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... Pyro Studios  
Termen de apariție ..... iunie 2001



**225.000  
LEI\***

pret recomandat

**JOCURI FULL LA PRETURI COOL!**

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

# Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

**ACTIUNE** exploziva!

**STRATEGIE** adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret

**DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL  
DE LA CARE ITI CUMPERI  
REVISTA PREFERATA DE JOCURI  
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE  
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL  
Bd. Pimaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 231.67.69  
Fax: 231.67.66  
e-mail: sales@ubisoft.ro



# Anno 1503:

## Setting out for a New World



Veți afla cum funcționează upgrade-ul clădirilor. PC Games elucidează unele **detalii de joc**, secrete până acum, ale continuării lui Anno 1602.



**O**mul de pe catarg abia se mai poate abține. Surescitat, scoate un strigăt: "Pămâânt!", dar la prima vedere euforia e nejustificată: stepe goale, ici-colo câte un cactus, în rest mult pietriș. Cum să crească aici ceva? Când căpitanul a luat deja decizia de a pleca mai departe, un fir de fum care se înalță anunță prezența unei civilizații. Într-adevăr, pe uscat se găsesc băștinași, din acel soi care se pictează pe tot corpul, poartă podoabe din pene și mai pun din când în când cu plăcere mâna pe arme. Indieni! Primul contact cu pieile-roșii decurge promițător; după o pipă a păcii fumată cu căpetenia, aflați repede că poporul său are nevoie de arme, pentru a se putea opune unui trib rival. E nevoie și de apă-de-foc.

În schimb, vi se oferă produse de lut și carne de bizon. "It is the beginning of a beautiful friendship..."

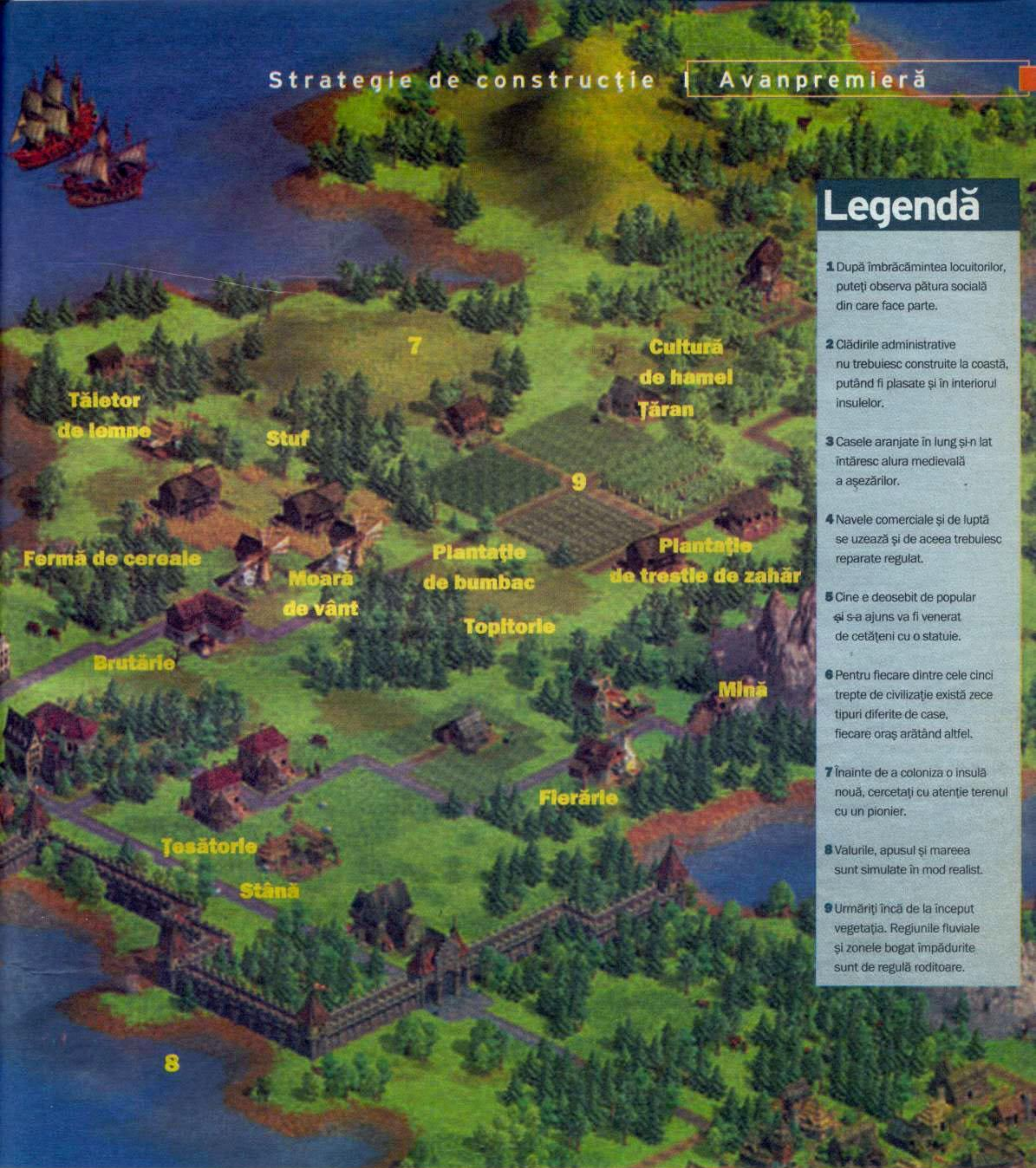
Indienii nu sunt singura descoperire pe care o veți face jucând continuarea lui Anno 1602. Acest joc de strategie de construcție oferă mult mai multe posibilități de joc și vă răsfăță cu un grad incredibil de detalii. Dacă e să observăm numai clădirile din Anno 1503, se poate vedea că fiecare șindrila de pe acoperișuri a fost pusă separat. Meniul principal, în

schimb, pare cunoscut: ca înainte, puteți alege și aici între un tutorial introductiv, o campanie palpitantă, scenarii individuale, un mod multiplayer și îndrăgitul continuous play, care vă trimite într-o lume generată aleatoriu. În principiu, începeți cu o mică corabie și porniți în căutarea unei insule care trebuie colonizată. Întâi se analizează cu atenție insula. Un pionier controlabil pleacă de la bordul navei și livrează informații referitoare la plantele care pot fi



## Legendă

- 1 După îmbrăcămintea locuitorilor, puteți observa pătura socială din care face parte.
- 2 Clădirile administrative nu trebuie construite la coastă, putând fi plasate și în interiorul insulelor.
- 3 Casele aranjate în lung și-n lat întăresc alura medievală a așezărilor.
- 4 Navele comerciale și de luptă se uzează și de aceea trebuie reparate regulat.
- 5 Cine e deosebit de popular și s-a ajuns va fi venerat de cetățeni cu o statuie.
- 6 Pentru fiecare dintre cele cinci trepte de civilizație există zece tipuri diferite de case, fiecare oraș arătând altfel.
- 7 Înainte de a coloniza o insulă nouă, cercetați cu atenție terenul cu un pionier.
- 8 Valurile, apusul și marea sunt simulate în mod realist.
- 9 Urmăriți încă de la început vegetația. Regiunile fluviale și zonele bogat împădurite sunt de regulă roditoare.



cultivate pe solul insulei și mineralele care se află în munți. Dacă vă convine insula, construiți un centru care nu trebuie să se afle neapărat pe coastă, ci poate fi amplasat și în interiorul insulei (inamicii curioși nu trebuie să vadă chiar totul).

Pentru început, locuitorii dvs. vor fi mulțumiți cu niște colibe de lemn; lemnele, pietrele și uneltele sunt folosite ca materiale de construcție. În jurul acestora se nasc ferme, plantații, ateliere

meșteșugărești, mine, piețe, precum și clădiri administrative, cu ajutorul cărora vă puteți și extinde așezarea. Chiar în apropierea pieței deschideți bodegi, de la care locuitorii - și acest lucru e nou - își procură îmbrăcămintea, hrana și alte bunuri necesare în viața de zi cu zi. Dacă femeile pleacă de lângă bodegi fără să-și facă treaba, veți ști că ceva nu e în regulă. Dacă nu schimbați nimic, poporul se revoltă și părăsește orașul.

Pe lângă un acoperiș deasupra capului, un stomac plin și haine calde, poporul vă cere să ridicați clădiri de for public, biserici, hanuri, băi publice și pompieri, care să acopere o anumită zonă cu serviciile lor. În funcție de gradul social - ca în **Anno 1602**, se diferențiază pionieri, coloniști, cetățeni, comercianți și aristocrați - supușii dvs. vă cer tot mai multe produse de lux. E drept că nobilii plătesc cele mai multe taxe, dar și achiziționează cantități mari de tutun, cacao, condimente, mătase, sare și pietre prețioase. Statutul unui cartier îl puteți recunoaște deja de pe fațadele clădirilor: comercianții locuiesc imobile mai de soi decât coloniștii simpli. În continuare, e valabilă regula de aur din **Anno 1602**: cu cât mai înalt e gradul, cu atât



## Avanpremieră | Strategie de construcție: Anno 1503



### NOTRE DAME

În cea mai înaltă dintre cele trei trepte de zoom se recunoaște impresionantul grad de detalii al peisajelor, figurilor și clădirilor.

mai multe persoane încap în casă, făcându-se astfel economie de spațiu. Prin urmare, merită să îndepliniți cerințele supușilor dvs.

Peștii pescarului și vânatul vânătorului nu sunt, bineînțeles, suficiente pentru alimentarea unor orașe întregi. Pentru a produce o felie de pâine caldă, e necesară o logistică solidă și clădiri perfect sincronizate (fermă de grâu, moară, brutărie). Prin uzinele și circuitele noi de producție, vi se deschid mult mai multe alternative decât în predecesor. Îmbrăcămintea se poate realiza acum, la alegere, din lână, în sau bumbac. Vânătorul nu mai e ocupat doar de procurarea hranei, pentru că acum livrează și piei tăbăcarului, care apoi sunt prelucrate în blănuri și haine de piele. În afară de acestea, pădurarul apără populația de urși și alte animale sălbatice, care se plimbă prin

lanuri înspăimântându-i pe țărani într-atât încât aceștia nici nu mai ies din case, ceea ce are consecințe deosebit de neplăcute asupra producției. Acest lucru îl puteți împiedica cu o casă a vânătorului. Dacă până la ora actuală alcoolul se putea obține doar prin plantații de vie sau de trestie de zahăr, acum există și bere sau alcool dublu rafinat din cartofi de la țărani.

Dar pentru ca hangiu să poată turna băutura în halbe, mai multe uzine trebuie să lucreze mână în mână: ferma de cereale, fântâna, plantația de hamei și berăria.

Condiția pentru astfel de tehnologii avansate și pentru alte astfel de invenții o reprezintă înțelepții din universitățile și școlile de pe lângă mănăstiri. Pentru cunoașterea noilor tehnologii aveți cărți, pentru care e nevoie de fabricanți de hârtie și o tipografie. După ce s-a tipărit o anumită cantitate de cărți, o nouă tehnologie devine disponibilă. Arborii tehnologici sunt asemănător alcătuiți ca în *Age of Empires 2* sau *Diablo 2*. Vă decideți deci pentru un domeniu pe care doriți să-l dezvoltați și urmați această cale. De exemplu, călugării

## Înconjurul lumii



**ÎNCONJURUL LUMII** Pe cele patru zone climatice se distribuie nouă culturi, peste 50 de specii de animale (flamingo, girafe, pinguini etc.) și peste 100 de plante, până la cocotieri. Gama de plante agricole ce pot fi cultivate în zona respectivă variază în funcție de zona climaterică.



## Sistemul militar

Cu 12 tipuri de unități, tunuri și berbeci, Anno 1503 face concurență multor jocuri RTS.



1 Anno 1503 cuprinde 12, în locul celor patru unități de până acum, printre acestea pionieri, spadasi și muschetari.



2 Zidurile de oraș, turnurile de pază și cetățile apără de atacurile inamice.

3 Întăririle pot fi asediate și astfel izolate de lumea exterioară.

4 Cu ajutorul turnurilor de asediu, infanteriștii trec zidurile orașelor.

5 Doar tunurile pot dărâma zidurile.

6 Arcașii de pe zid au un avantaj prin raza de acțiune.

7 Porțile orașului se pot deschide sau închide de către proprietar printr-un clic de mouse.

8 Porțile stabile nu pot fi distruse decât cu berbeci.

9 Formațiile, situate aici în rând, aduc avantaje tactice.

dvs. elucidează misterul colorării lânii sau exploatării de sare. Cu alte upgrade-uri se ridică eficiența diferitelor clădiri (de exemplu, fierăria) sau se ameliorează puterea de penetrație a săgeților arcașilor dvs.

Deoarece primul oraș se extinde foarte rapid, trebuie să căutați și alte teritorii de colonizare. Dar plantele necesare nu cresc

peste tot, nu pe toate insulele e suficient spațiu și nu în fiecare munte se găsește minereu de fier. Prin urmare, nu vă rămâne altă soluție decât să cumpărați materii prime și produse finite de la negustorii liberi sau de la alți jucători. Aceștia sunt mulțumiți dacă primesc în schimb bușteni de lemn și grămezi de lână. Prețurile de achiziție și de vânzare le puteți

regla ușor, cu bare de comenzi, ca în Anno 1602. În afară de aceasta, puteți instala trasee comerciale permanente, atât pe cale terestră, cât și nautică. Prețioasele mărfuri le apărați de pirați și de hoți prin luptători și nave de război de escortare, iar prin punctele marcate pe harta mării ocoliți apele nesigure. Cu puțin noroc, în uriașele lumi insulare veți descoperi

### LA PIVOARA

Acțiunea lui Anno 1503 se desfășoară pe vremea când mările se credeau a fi populate de monștri

**POVESTEA  
SUCCESULUI**  
În introducere  
se relatează cum  
un copil andru  
devine un mari-  
nar renumit.





una din nouă culturi, în funcție de zona climaterică respectivă. Aztecii, africanii, eschimoșii, mongolii, maurii, papuașii, indienii, beduinii și pentru prima oară și venețienii fac comerț cu dvs. și vă oferă mărfuri care altfel nu se găsesc nicăieri sau care pot fi obținute doar cu mari sacrificii. Eschimoșii prind balene (materie primă pentru lampa cu ulei), arabii vă oferă condimente și mătase, iar pe venețienii bogați îi interesează mult paltoanele fine de blană.

Ca în Anno 1602, majoritatea jucătorilor se vor specializa pe agricultură, meșteșuguri și negoț pașnic, dar la văzul unui drapel cu cap de mort e bine să vă fi ridicat din timp un zid în jurul orașului, să vă fi așezat tunurile pe poziții și să vă fi antrenat suficienți soldați. E clar că piratii nu au intenții bune. Dar adversarii nu pot fi apreciați întotdeauna din prima privire: unii sunt parteneri comerciali de încredere, alții doar vă tolerează, uneori chiar vă atacă. Tratatetele de pace, contractele comerciale și cadourile care întrețin prietenii (produse, bani gheață) nu liniștesc doar pieile-roșii și mongolii, ci chiar un popor PC. Confirmarea absolută a încrederii este permisiunea construirii unei ambasade, prin care aliatul vă poate cerceta întregul teren. Mai ales în hărțile multiplayer veți avea nevoie de asemenea manevre, pentru a ajunge mai departe.

Prin controlul îmbunătățit, luptele în timp real sunt acum mult mai bine controlabile. Inovațiile cunoscute din jocuri ca Age of Empires 2 oferă

bătăliilor mai multă profunzime. Raza de vizibilitate, raza de atac, morala și formațiile sunt luate în considerare, ca și morala de luptă și terenul. Diferitele variante de nave de război se deosebesc prin numărul de tunuri staționate, spațiul pentru soldați și viteza de deplasare. Dacă oamenii dvs. au distrus o navă adversară, puteți, la alegere, s-o scufundați, să o preluați sau s-o goliți de bunuri. Dacă adversarii PC observă că vă măriți în secret armata, produceți mari cantități de arme sau ocupați rapid insule noi, se întâmplă ca unele tratate de pace să fie desfăcute. Alteori, partenerii comerciali își măresc drastic prețurile, pentru a vă opri din timp.

Deja în Anno 1602 se puteau observa detalii importante direct din grafică; unde alte jocuri nu oferă decât statistici plictisitoare, stivele de lemn, oile păscând blânde sau lanurile recoltate vă arată cum vă funcționează așezarea.

Cu nou-nouțul engine grafic, echipa de la Max Design și-a dat

silința în mod deosebit. Printre highlight-uri se numără mai multe culori (65.000 în loc de 256), mai multe detalii (clădirile au fost modelate de două ori mai mari), mai multe trepte de animație (16, în loc de 8) și 32 de nivele de altitudine.

La vizionarea video-ului exclusiv de pe CD-ul actual al PC Games, vă recomandăm să urmăriți înainte de toate corăbiile mărețe, care se leagănă pe valurile minunat animate. Îndată ce galerele ajung în porturi sau ancorează în largul mării, pânzele flutură.

ANDREI RITOCK SCHOTSCH



#### PRIMA IMPRESIE

Vreau să-l văd și eu pe acela care va putea să se oprească voit din joc. În spatele graficii de album foto se ascunde mai multă profunzime de joc decât în Patrizier 2 și Settler 4 la un loc. Să ținem pumnii ca termenul de lansare să poată fi respectat. PETRA MAUEROEDER

Producător ..... Max Design/Sunflowers  
Termen de apariție ..... noiembrie 2001

## 3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



## AUDIO

Gamesurround  
FORTISSIMO II



Gamesurround

MUSE XL



# Hercules

# 0 LEGENDA VIE

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

REPRESENTANT IN ROMANIA  
UBI SOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69  
Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)

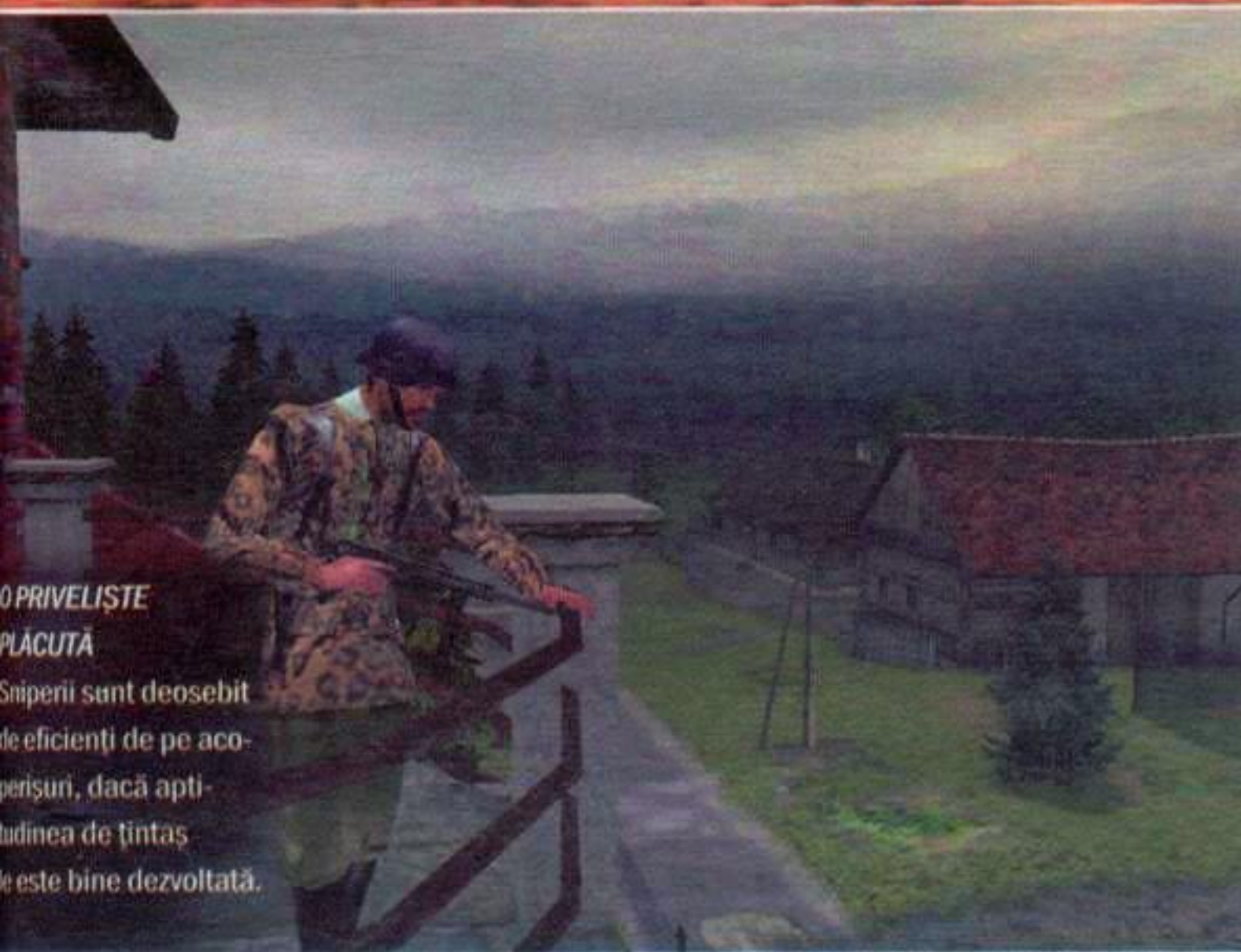
CAUTAM REPRESENTANTI ZONALI



# Hidden & Dangerous 2



**PUNEȚI-VĂ CENTURA DE SIGURANȚĂ**  
Acest avion este doar unul dintre vehiculele pe care le puteți conduce pe parcursul misiunilor.



**OPRIVELIȘTE PLĂCUTĂ**  
Sniperii sunt deosebit de eficienți de pe acoperișuri, dacă aptitudinea de țintă este bine dezvoltată.

**S**cenariile de război sunt în vogă la shooterele tactice: din nou pentru fondul tematic se apelează la cel de-al doilea război mondial. Bineînțeles, jucați rolul "celor buni", o trupă internațională de patru soldați, care participă într-o misiune împotriva naziștilor.

Vă veți dirija luptătorii din două perspective diferite (1st person și 3rd person) prin 23 de misiuni, care sunt subdivizate în nouă campanii.

Misiunea se poate planifica printr-o hartă generală: furișări după case, înjunghieri pe la spate, dați comanda pentru înaintare - totul depinde de coordonare. Rivalii îi eliminați în principiu la primul contact; cine ezită prea mult poate fi lichidat de adversar cu doar câteva gloanțe.

La fel ca în **Operation Flashpoint** veți circula cu diferite vehicule ca blindate sau avioane, cu ajutorul cărora vă deplasați prin zona misiunii și atacați pozițiile inamice.

Totul se bazează pe engine-ul 3D utilizat și în **Mafia** (al aceluiași studio de producători) care realizează medii realiste.

Producător ..... Illusion Softworks  
Termen de apariție..... noiembrie 2001

# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



## Defender of the Crown

**A**crobații Joystickurilor și fanii tacticii se vor bucura de remake-ul jocului clasic. Ca Robin Hood vă veți demonstra aptitudinile în opt mini-jocuri, printre care lupte cu paloșul și dueluri cu lancea. Cine câștigă își asigură intersecții importante în pădurea Sherwood, care ajută în lupta împotriva prințului John.

Cinemaware | august 2002



## Dune

**A**daptările pentru calculator ale romanului lui Frank Herbert vor bate numărul de volume al romanului. În **Dune** acționați în rolul lui Paul. Veți conduce wonderboy-ul prin mediul tridimensional al planetei-deșert, veți elimina adversarii în stil Outcast și vă veți furișa ca în **Mastertief**-ul lui Looking Glass.

Dreamcatcher | noiembrie 2001



## Half-Life: Blue Shift

**O**dinioară a fost planificat ca episod **Half Life** exclusiv pentru Dreamcastul lui Sega, dar acum devine produs de sine stătător pentru PC: **Blue Shift**. Intrați în rolul unui gardian și trebuie să vă opuneți, ca în versiunea originală, invadatorilor extraterestri prin forța armelor.

Gearbox Software | iunie 2001

## COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games

- 1 Halo**  
Tactic-Shooter | februarie 2002
- 2 Unreal 2**  
Ego-Shooter | ianuarie 2002
- 3 Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | noiembrie 2001
- 4 Doom 3**  
Ego-Shooter | februarie 2002
- 5 Max Payne**  
Action-Adventure | noiembrie 2001
- 6 Grand Theft Auto 3**  
Action | mai 2002
- 7 Operation Flashpoint**  
Tactic-Shooter | august 2001
- 8 Aquanox**  
Underwater-Action | octombrie 2001
- 9 C&C: Renegade**  
Action-Adventure | august 2001
- 10 Freelancer**  
Space-Action | februarie 2002





**BULLET TIME**

Max năvăleşte în slow motion după colț și evită glonțul gangsterului înarmat până-n dinți.





# Max Payne



După liniștea de mormânt care s-a lăsat în jurul eroului, avem în sfârșit **materiale exclusive** pentru dvs. Va putea oare Max Payne să revoluționeze genul action?

**M**ax Payne. Acest nume, care în traducere liberă ar însemna "durere maximă", caracterizează fără doar și poate stilul de viață al eroului principal din acest action saga.

Tipul n-o duce deloc ușor. Lumea acestui detectiv super-dur s-a prăbușit atunci când nevasta și fiica i-au fost împușcate de niște drogați care au luat-o razna. De atunci, supăratul Max lucrează ca agent sub acoperire într-una din cele mai puternice familii de infractori din New York și încearcă să găsească sursa drogului sintetic Valkyr, sub a cărei influență orașul devine o cloacă de nelegiuii de proporții monstruoase.

În timp ce detectivul investighează o urmă deosebit de fierbinte, superiorul acestuia este asasinat de niște necunoscuți. Nu trebuie să vă mai spunem că răufăcătorii fac în așa fel încât Max Payne să pară vinovat de

acest incident. Aflându-vă între fronturi și rămas singur, veți începe cu copoiul deziluzionat o adevărată vendetă prin lumea subterană a New York-ului și ajutați dreptatea să triumfe prin forța armelor. Pentru a vă atinge acest scop, trebuie să traversați trei capitole cu câte zece misiuni. Story-ul e continuat atât prin scenarii ale misiunilor, cât și prin secvențe intermediare în grafica de joc.

În principiu, vă mișcați pe un fir liniar al acțiunii. Fiecare nivel începe în același punct și vă duce la o secvență intermediară de asemenea prestabilită. Pe parcursul drumului până acolo, rămâne la alegerea dumneavoastră pe ce cale veți soluționa un scenariu și tactica după care veți acționa. În unele pasaje, o acțiune rapidă și în forță vă aduce cel mai repede la destinație, în timp ce alte nivele nu pot fi



**LA MILIMETRU**  
Mulțumită redării încetinite, eroul nostru poate evita în ultima clipă și cel de-al doilea glont.



## GATA CU DISTRAȚIA

Printr-o întoarcere spectaculoasă, Max ajunge în poziție de foc și elimină adversarul încă din aer.



**MÂNIE DISTRUCTIVĂ**

Gloanțele care se izbesc de pereți sau obiecte provoacă distrugerii și găuri realiste.



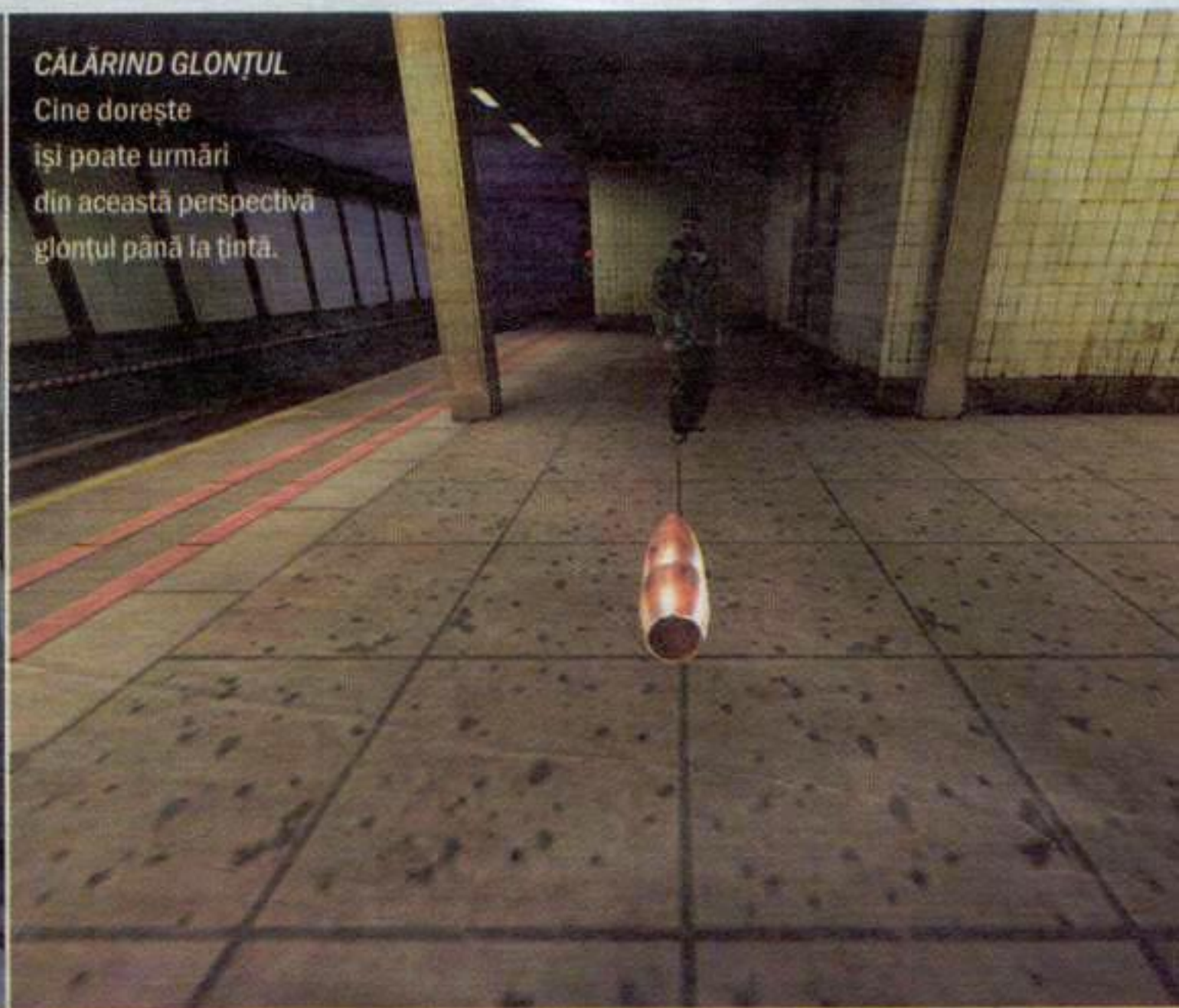
**CASA DOMNULUI**

Urișele nivele outdoor și clădirile pot fi cercetate de jucător în amănunțime.



**CĂLĂRIND GLONȚUL**

Cine dorește își poate urmări din această perspectivă glonțul până la țintă.



trecute decât pe vârfurile degetelor și cu o dozare înțeleaptă a muniției.

Multe misiuni au ramificații și trasee alternative, care trebuie descoperite sau care se activează abia după anumite acțiuni întreprinse de dumneavoastră. De exemplu, într-o misiune trebuie să scăpați dintr-o clădire cuprinsă de flăcări, având la dispoziție mai multe căi de scăpare.

Cu fiecare acțiune (săritură, deschidere de uși), declanșați evenimente prestabilite (cum ar fi surparea unei scări) care decid continuarea scenariului.

Cel mai important element al jocului îl reprezintă însă schimburile de focuri. Grație tehnologiei

Grafică sclipitoare, amplasamente sumbre și un **story de inspirație cinematografică** vor să facă din Max Payne hitul de acțiune al anului.

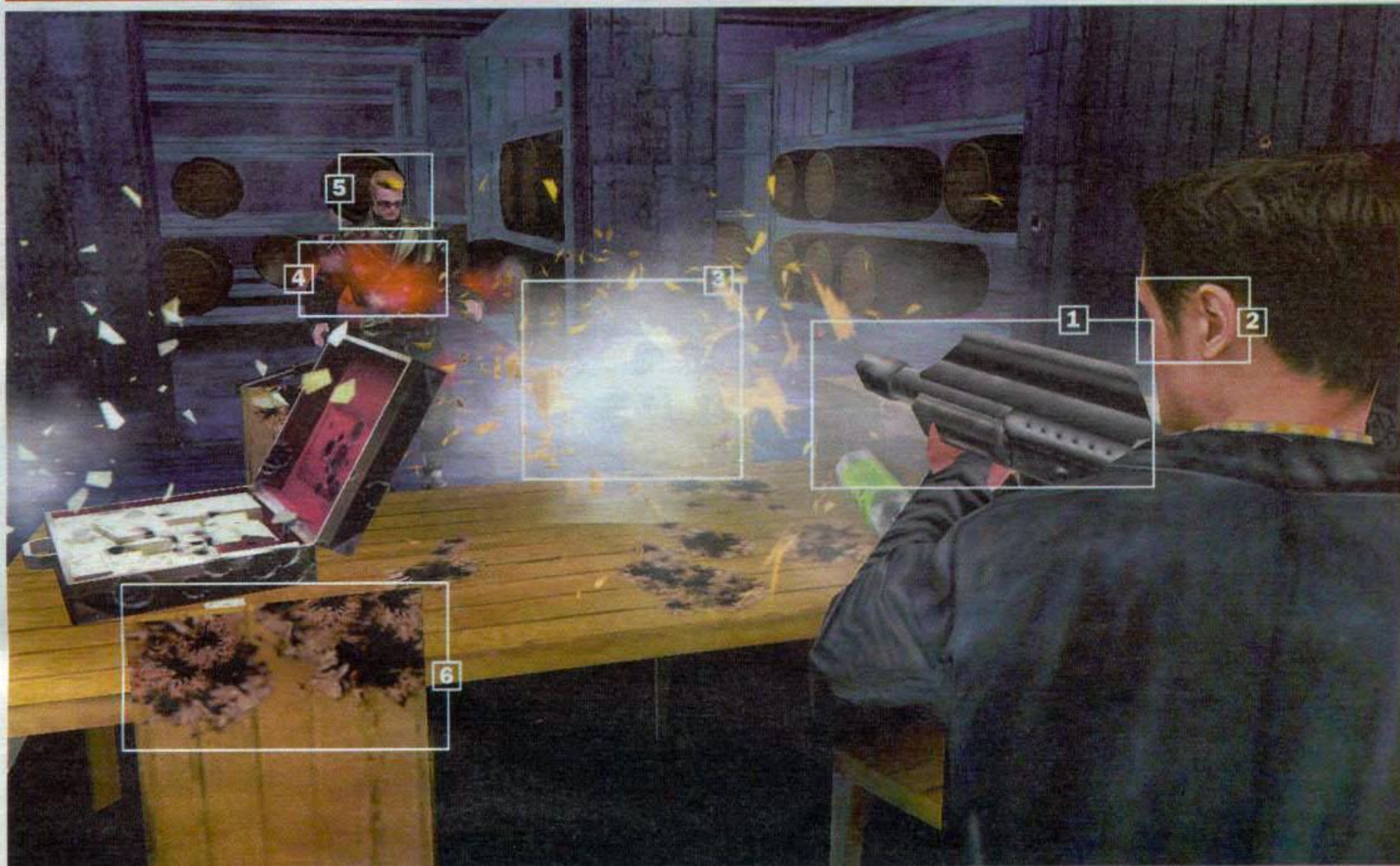
iscusite, ca și traseelor parcurse de cameră și secvențelor de acțiune minuțios regizate, acestea amintesc de producțiile legendare a la John Woo (printre altele, Project Broken Arrow). În stilul unui regizor, controlați ca jucător nu numai mișcările eroului, ci și viteza cu care acțiunea rulează pe ecran. Această inovație, cunoscută din versiunile preliminare, numită Bullet Time, va deține un rol central și în produsul final și nu are doar rolul de-a face ca schimburile de focuri să arate cât mai grozav.

Dacă e utilizată cum trebuie, această funcție vă va aduce un avantaj deosebit în fața adversarilor, în situațiile deosebit de dificile. Dacă, de exemplu, vă furișați pe lângă o încăpere în care presupuneți că se află răufăcători, activați înainte de spargerea ușii funcția Bullet Time. Vă năpustiți apoi cu sânge rece în încăpere și puteți analiza cu încetinitorul acțiunile adversarilor.

Dacă unul dintre ei pune foarte repede mâna pe armă, trebuie să-l țintiți întâi pe acesta și doar apoi



## Cum se joacă Max Payne



### 1 Arsenalul

În mod standard, Max Payne își abordează adversarii cu două pistoale de 9 mm. Pe parcursul jocului veți găsi însă și arme mai puternice, ca shotgun-ul full automatic din imagine, Jackhammer, sau mitraliere ușor de manevrat, ca Uzi-ul israelian.

### 2 Frizerul

Utilizarea texturilor realiste permite un grad incredibil de ridicat al detaliilor la personajul principal și la cele secundare. Mulțumită acestei tehnologii, Max Payne impune cei mai realiști eroi pe care l-a avut până la ora actuală istoria PC-ului.

### 3 Sistemul de particule

Producătorii au acordat o importanță deosebită schijelor care străbat aerul. În versiunea actuală a jocului au fost deja implementate peste 50 de efecte de distrugere deosebite, ca schije de lemn, cioburi de sticlă sau explozii.

### 4 Foarte sângeros

... nu va fi însă Max Payne, jocul adresându-se publicului cu discernământ. Chiar dacă decesul adversarilor va fi însoțit de băi de sânge, producătorii au renunțat la o redare exagerată a violenței.

### 5 Dureri

Mimica și gestica ingenioasă a tuturor personajelor asigură în fiecare situație expresia facială și posturile potrivite. Un adversar rănit mortal va muri cu fața crispată de durere, iar personajele rănite se clatină neajutate prin peisaj.

### 6 Model de avarii

Aproape fiecare obiect din joc se poate deteriora și/sau distruge în mai multe trepte. Gloanțele care lovesc de exemplu în lemn lasă găuri de penetrație și trag după ele bucăți ale obiectului, care cad apoi la pământ într-un nor de moloz.

pe colegii săi mai lenți. Deoarece în Slow Motion aveți control complet asupra mișcărilor eroului, puteți iniția cu un bonus de reacție și acțiuni defensive, cum ar fi o săritură în extremis, înainte ca minunatul vostru corp să fie străpuns de gloanțe.

Tocmai în redarea cu încetinitorul se pune foarte bine în evidență sistemul de particule al engine-ului Max Payne. Obiectele distruse sau vătămate de ploaia de proiectile se destramă în mod spectaculos în componentele de bază, astfel că cele mai multe schimburi de foc sunt însoțite de o ploaie impresionantă de schije și cioburi, care nu va impresiona doar fanii de Matrix.

O altă atracție este Bullet Cam, care însă nu ameliorează atât de mult finețea jocului, cât mai degrabă aspectul grafic. Camera se poate fixa aici pe proiectilele trase, ale căror trasee le puteți urmări până la destinație. Efectul ne amintește de călărirea

### GAME OVER

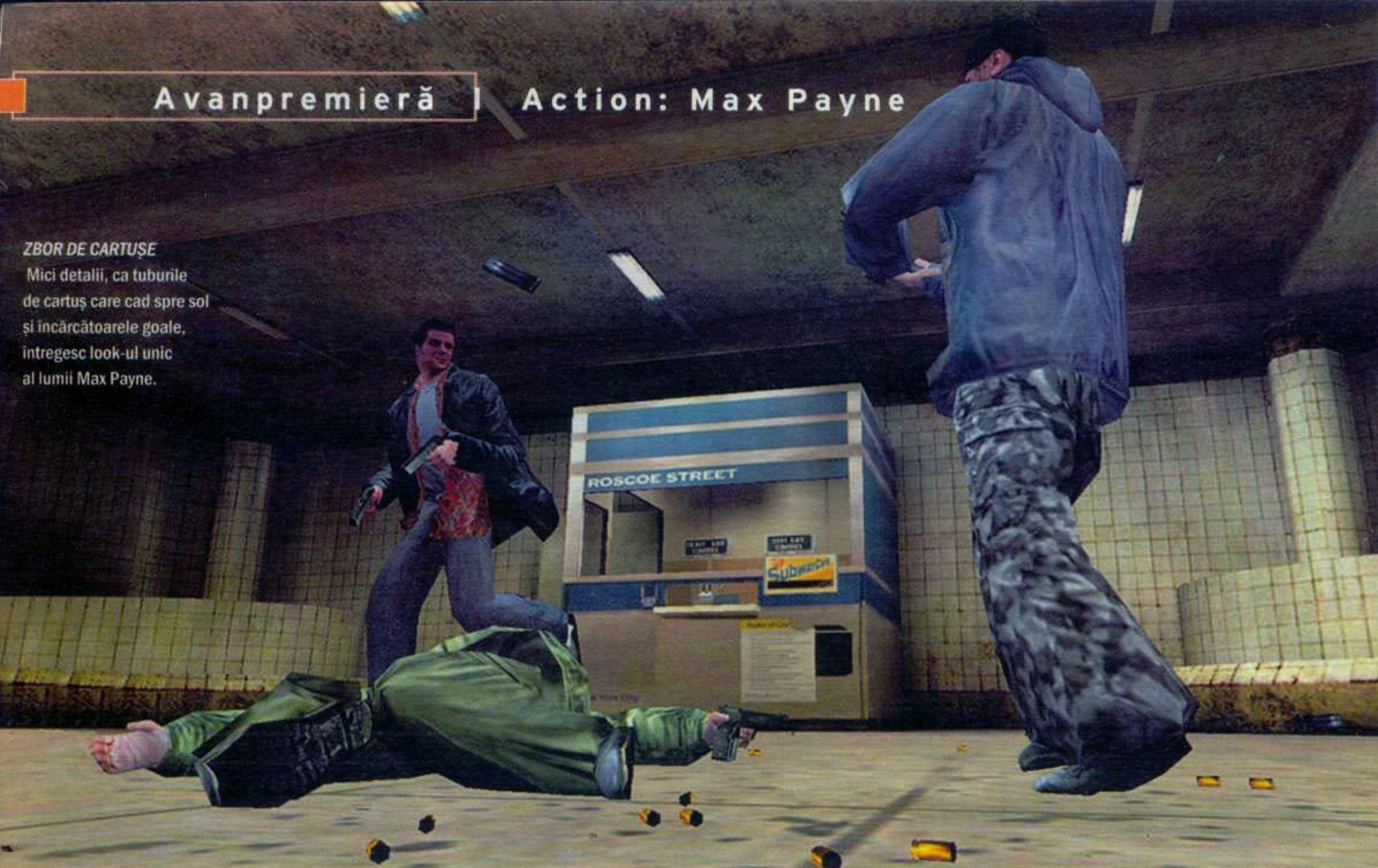
Nu-i o idee bună să priviți prea mult în țeava armelor adversarilor.





**ZBOR DE CARTUȘE**

Mici detalii, ca tuburile de cartuș care cad spre sol și încărcătoarele goale, întregesc look-ul unic al lumii Max Payne.



ghiulelei de baronul Münchhausen și a impresionat presa de specialitate deja anul trecut, la E3.

Pentru ca viitoarele orgii de distrugere să aibă stil, e nevoie, bineînțeles, de un arsenal amplu. În cazul lui **Max Payne**, uneltele distructive se vor reduce la produsele realiste ale industriei de armament, ca pistoale, shotgun-uri, mitraliere sau cocktail-uri Molotov. După cum se prezintă momentan lucrurile, se pare că nu vor apărea în joc arme futuriste, ca railgun-ul.

Pentru a obține un look cât mai apropiat de cel cinematografic și pentru a facilita identificarea jucătorului cu eroul principal, **Max Payne** renunță la afișajele

HUD specifice genului de acțiune, cu care se urmăresc valori ca sănătate sau muniție.

Dacă doriți să vă informați asupra stării eroului dvs., e suficient să aruncați o privire asupra lui Max. Îndată ce tipul e vătămat, acest lucru îi modifică aspectul exterior. Rănile superficiale se manifestă pe corpul eroului prin mici leziuni sau prin hemoragii ușoare, în timp ce un Max puternic vătămat își târăște cu mare greutate prin nivele trupul ciuruit.

**Max Payne** nu va excela numai printr-un story cuprinzător și prin prezentarea grandioasă. Ca bonus suplimentar, producătorii vor include în pachet tool-uri numite Maxed, ParticleFX și ActionFX, cu care, prin simplul procedeu Drag&Drop, se se pot crea nivele proprii, efecte de particule și adversari. În afară de aceasta, în misiunile proprii veți putea integra la fel de simplu șiruri de evenimente, realizând astfel scenarii pretențioase, care pot fi puse apoi prin Internet la dispoziția comunității **Max Payne**. Aceste tool-uri puternice

le veți folosi mai mult ca sigur și pentru realizarea nivelurilor multiplayer și modificațiilor. Nu se cunosc deocamdată informații mai exacte privind modurile de joc planificate și caracteristicile opțiunii multiplayer.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**PRIMA IMPRESIE**

Se pare că lunga perioadă de așteptare după revoluția modului de acțiune a meritat. Incredibila abundență de detalii a nivelurilor, story-ul demn de un scenariu cinematografic și design-ul nivelurilor ne fac să așteptăm cu mari speranțe highlight-ul de acțiune al lui 2001.

SASCHA GLISS

Producător ..... Remy Entertainment  
Termen de apariție ..... octombrie 2001

**VĂNAT DE TOȚI**

Eroul căutat pe nedrept de poliție trebuie să se confrunte des cu oamenii legii.



**NARATOR**

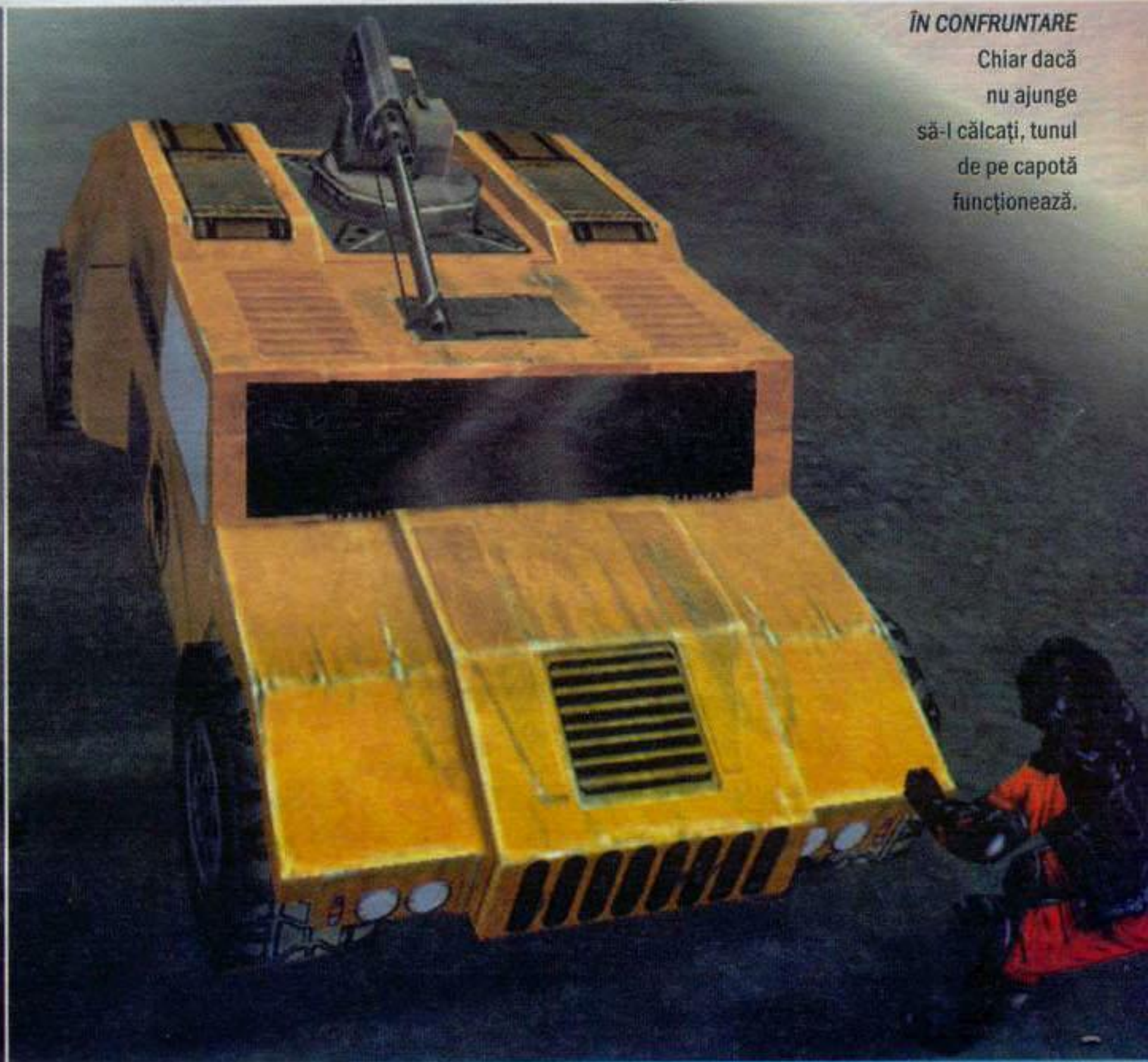
Evenimentele importante din joc, ca acest foc pus de răufăcători, sunt activate automat prin script.



# C&C: Renegade



**DORINȚĂ DE VIS**  
Ochi în ochi  
cu vasalii NOD  
asta da motiv  
de sărbătoare  
pentru fanii C&C.



**ÎN CONFRUNTARE**

Chiar dacă  
nu ajunge  
să-l călcați, tunul  
de pe capotă  
funcționează.



Renegade face curat  
în domeniul strategiei  
și dă plasticitate lui C&C:  
**demolați colectoarele  
și blindatele în Full Contact.**



**NEVOIE ARDENTĂ**  
Tiberiul e la fel  
de prețios pe cât  
e de periculos.

**W**estwood deschide jucătorilor solo întregul univers: conflictul dintre armata GDI și NOD devine din ce în ce mai încrâncenat, noii lideri întâresc frăția. Kane mai participă și el. Dvs. - codename „Havoc”, corp oțelit, panglică roșie la frunte - sunteți trimis la punctele cruciale. Video-urile renderizate dintre misiuni povestesc acțiunea, care se învârt din nou în jurul conspirației și a unei arme secrete. Controlul îl veți face din perspectiva first person. La terminalele de computere păzite vă procurați informații, veți captura o navă transportoare pentru a elibera ostatici, iar în inima unei baze militare inamice veți dezactiva instalațiile de rachete SAM. Dacă doriți să rezolvați misiunile în stilul „tot înainte”, jocul va deveni dificil și zgomotos - dar poate funcționa. Gentelmanii o iau pe trasee de furișare și utilizează doar în mod dozat tunurile ionice, lansatoarele de flăcări, sniper-gunurile sau

pump-gunurile. Multe dintre vehiculele din seria originală o gonesc și în această versiune deci puteți controla blindatele și buggy-urile.

Sesiunile multiplayer pot deveni coloana vertebrală a lui Renegade: în modul C&C două partide încep în baze gata construite, ale căror circuite de resurse rulează de sine stătător. Pentru început, scopul este distrugerea fabricilor inamice, apoi distrugerea bazei. Din păcate, fiecare atac înseamnă și o breșă liberă în apărarea proprie. Instalațiile și vehiculele pot fi reparate, atâta timp cât distrugerea nu este totală.



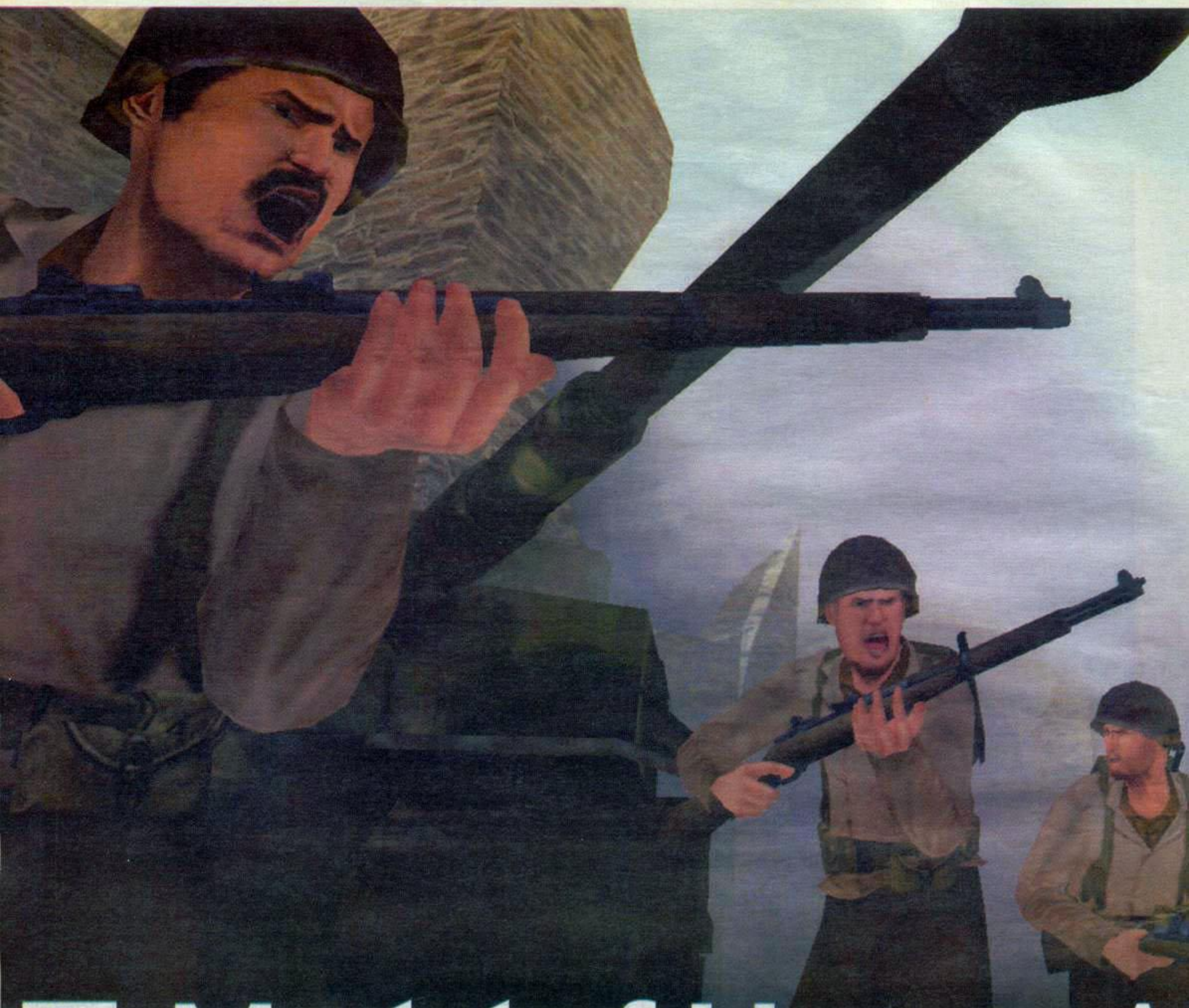
**PRIMA IMPRESIE**

O scenă adevărată de acțiune, în care jucătorii C&C se vor simți mai repede acasă decât jucătorii de Quake. Să sperăm că Westwood va reuși să finalizeze perla grafică.

DANIEL KREISS

Producător ..... Westwood  
Termen de apariție ..... toamna 2001





# Medal of Honor: A



Criteriile le-a stabilit  
Steven Spielberg,  
un ex-marine ajută prin  
consiliere, iar Quake 3  
a dat tehnologia; oare  
poate un shooter **să**  
**transmită experiența**  
**unui război?**

**B**ărcile de asalt aliate alunecă pe nisipul plajei. Vin cu miile. Când rampele de debarcare coboară, țâșnesc șuvoaie de soldați. Fețele lor sunt marcate de frică și tensiune, urlă cu toții. Sus pe pantă, naziștii așteaptă în buncăr. Apoi începe măcelul: englezi, americani și canadieni se ascund înspăimântați după fiecare denivelare care le poate oferi cât de cât o protecție, caută acoperire în spatele sârmelor ghimpate sau a obstacolelor de oțel. Cei care fug curajoși în linia întâi sunt primii care cad.

Astfel a început în al doilea război mondial debarcarea din Normandia, care în cele din urmă a însemnat înfrângerea finală a lui Hitler, și astfel începe și filmul Saving Private Ryan. La fel începe și una din cele 20 de misiuni în ambițiosul ego-shooter Medal of Honor:

Allied Assault, a cărui misiune delicată e foarte grea: să te faci să simți disperarea din momentele respective. Paralelele cu filmul de pe marele ecran nu sunt simple coincidențe. Dreamworks Interactive este un departament al studioului de producție, unde Steven Spielberg are acțiuni, și a produs deja astfel de jocuri de acțiune pentru console. Forța tehnologică a PC-ului e acum utilizată pentru un realism și mai mare. Fără îndoială, realizarea decurilor este foarte reușită. Ușoarele modificări la engine-ul Quake 3, luat





# Allyed Assault

sub licență, permit cadre coplesitoare. Închipuiți-vă cum vă furișați prin prima localitate franceză întâlnită: în funcție de oră, lumina zilei scufundă casele în culori stridente, romantice sau sumbre. Ruinele, construcții total asimetrice, sunt parțial investigabile. Pereții afectați se dărâmă, ridicând praful. Prin podelele de parchet crăpate se strecoară lumina, uneori putând chiar să priviți prin ele. Apoi izolat veți întâlni copaci, care sunt modelați tridimensional până la nivelul crengilor. Din fiecare unghi se vede

o altă parte a coroanei, care de asemenea este străpunsă de razele soarelui. În localitățile germane uimirea continuă: fațadele sunt tenebroase, pictate cu lozinci și zvastici (apropo, în versiunea pe care o vor juca înfierbântații tineri din Germania simbolurile naziste vor fi scoase, pentru a nu trezi nimănui sentimente nostalgice). Pereții de piatră au un aspect pătat, pereții vopsiți par de o curățenie sterilă. Steagurile și firmele naziste de pe pereți atârnă asupra aliaților, în cazărmi sunt afișate postere naziste cu texte lizibile, pe uniforme frumos călcate se pot recunoaște chiar și decorațiile.

Pentru ca întregul și amănuntele să pară reale, la acestea lucrează căpitanul Dale Dye, un veteran din Vietnam, care de ani de zile însoțește cu indicațiile sale

profesioniste toate producțiile pe teme de război de la Hollywood. Influența sa se întinde de la designul și animația soldaților din joc până la - foarte important - proiectarea misiunilor și a soluțiilor tactice ale acestora. Chiar și inteligența adversarilor PC este modificată în conformitate cu cele povestite de el. Pentru cei fără experiență de luptă, comportamentul naziștilor trebuie să fie imprevizibil.

Ca personaj principal a fost inventat locotenentul Mike Powell, un luptător și tehnician iscusit.

## PORTAR Formula

"Sunt pe lista invitaților" nu are de regulă succes în misiunile de spionaj.



## CURĂȚENIE GENERALĂ

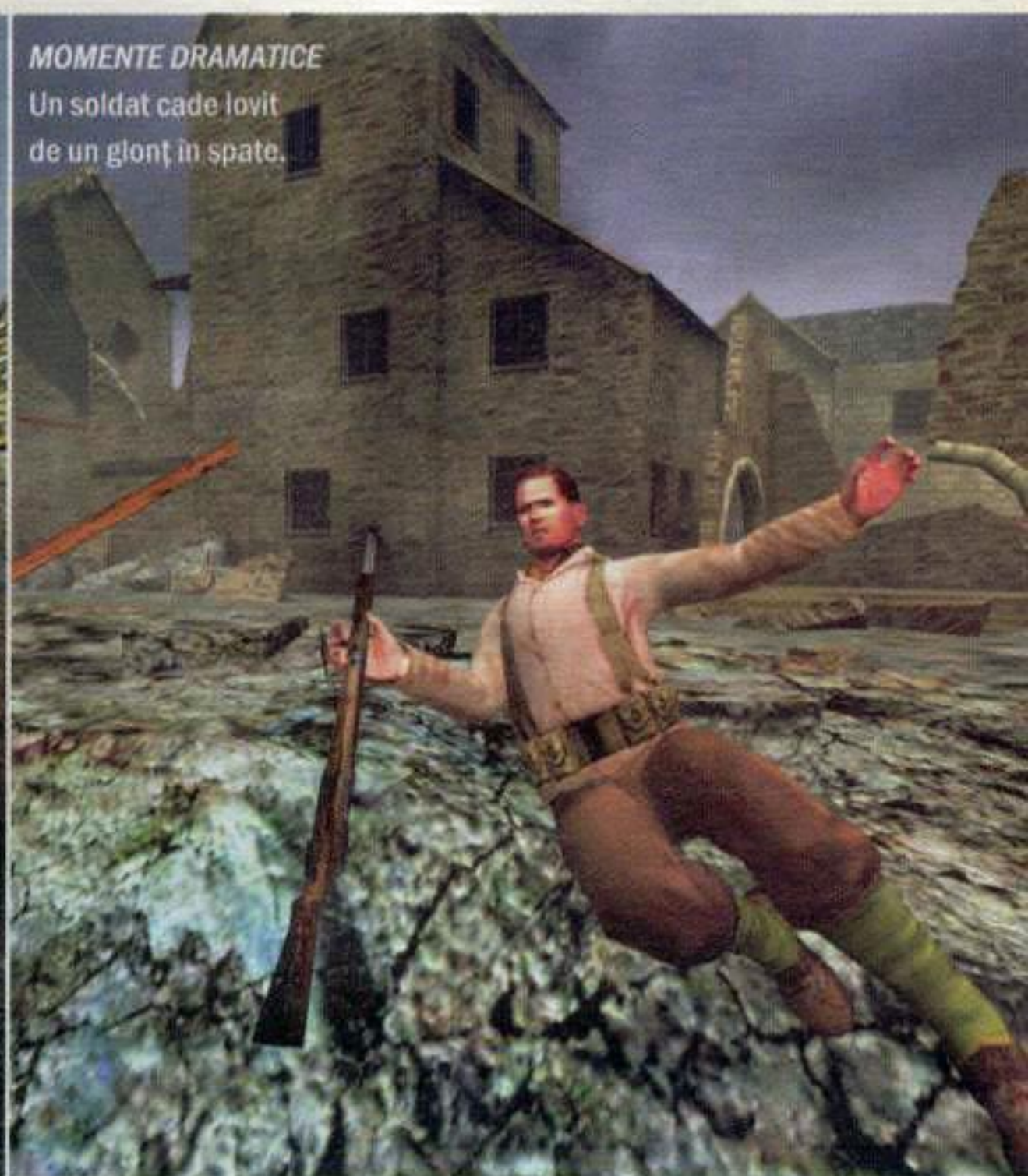
În versiunea germană, zvasticile vor dispărea complet din joc.



## PUNCT CRUCIAL

Ținerea sau pierderea unui pod poate decide războiul.





MOMENTE DRAMATICE

Un soldat cade lovit de un glonț în spate.

#### PASĂRE RĂPITOARE

Dacă avioanele se apropie, nu ajută decât un salt disperat în spatele unei ruine.

În rolul acestuia veți îndeplini misiuni care, în principiu, se desfășoară în trei etape: atingerea punctului de destinație, executarea acțiunii, părăsirea amplasamentului. În locuri ca Africa de Nord, Norvegia, Franța și Germania, acest lucru înseamnă de exemplu distrugerea secretă a rampelor de lansare a rachetelor V2, colaborarea cu partizanii, sabotarea submarinelor, sustragerea documentelor secrete sau eliminarea figurilor-cheie.

Întotdeauna misiunile se desfășoară pe scheletul unor scenarii probate istoric. De exemplu, salvarea unuia dintre ultimele poduri intacte de pe Rin înseamnă apărarea lui până ce blindatele dvs. ajung pe partea germană.

Medal of Honor prezintă un element neobișnuit pentru ego-shootere; de cele mai multe ori acționați ca un mecanic de locomotivă, or dacă faceți o greșală, nu vă riscați doar viața proprie, ci și pe cea a oamenilor dvs. Cu atât mai importantă e precauția pe front. Înaintarea târâș, ascunderea prin colțuri, cotloane, studierea constantă a situației și eliminarea fără zgomot a adversarilor este algoritmul succesului. Deoarece uneori șederea în spatele liniilor inamice e inevitabilă, puteți îmbrăca și uniforme străine. Jucătorii impulsivi de Quake 3 vor trebui să se obișnuiască să se tempereze sau să

renunțe din start, căci aici pistolarii nestăpâniți nu au o viață prea lungă.

Totuși, în joc se bubuie și se trosnește destul de des, nu în ultimul rând pentru că la înregistrările 3D s-a depus un uriaș efort pentru a introduce sunetele armelor reale; când conduceți un tanc Sherman, trageți cu artileria staționară sau cereți ajutoare aeriene, parcă se aprinde aerul. Iar mitralierele, grenadele, lansatoarele de flăcări și minele magnetice (se prind pe aproape 20 de vehicule adversare, ca Tiger-ul nemțesc, jeep-uri sau motociclete) sunt oricum, dar numai discrete nu. Germanii vă bagă frica în oase și în suflet, mai ales la atacurile aeriene de Stuka.

Din păcate, producătorii nu au putut prezenta încă figuri dinamice și nici vehicule în mișcare în nivele finalizate. Unele modele statice și probe de animație le-am primit spre vizionare fără decoruri. Impresia

noastră: tehnologic excepțional. În final, cele 22 de tipuri de soldați, ca sniperii Wehrmacht-ului, grenadierii, patrulile cu câini și ofițerii Gestapo-ului, vor controla pe deplin, în mantalele lor de piele, nenumărate expresii faciale și mișcări cursive de mers, alergat, ținut și retragere.

Pentru multiplayer se realizează diferite moduri individuale și de grup. Producătorii gândesc variante Capture the Flag, ca și misiuni suplimentare pentru partide în rețea.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



#### PRIMA IMPRESIE

Cu tematica am dificultățile mele. Tehnic, Medal of Honor e ireproșabil: grafica și sunetul te înrobesc. Nu se poate încă juca, dar ideile par bine gândite.

DANIEL CH. KREISS

Producător ..... Dreamworks Interactive  
Termen de apariție ..... toamna 2001

#### PERSPECTIVE

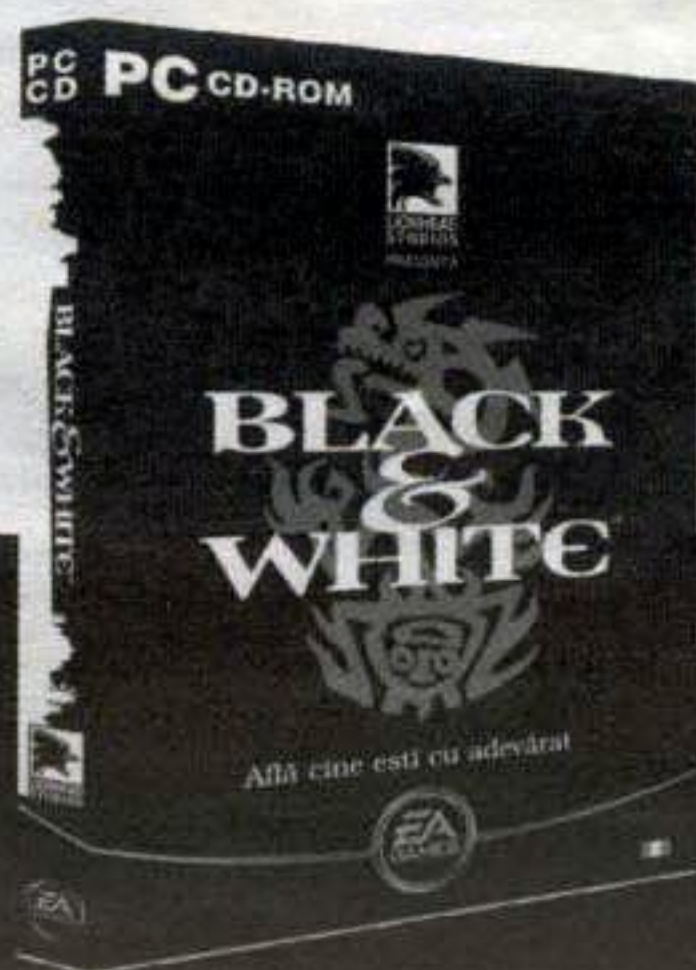
O dată cu dispariția luminii naturale, atmosfera se răcește. Dar nici amiaza nu e mai puțin periculoasă.





Joc distribuit de Best Distribution SRL tel. 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro

# ȚINE POST ,



... și nu uita să cumperi Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare decizie a ta va avea o consecință. Poate vei crea o lume perfectă, plină de frumusețe și armonie. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să constăți că nu ești un dumnezeu atât de bun...

[www.white.ea.com](http://www.white.ea.com)

[www.black.ea.com](http://www.black.ea.com)

# BEA CÂT POTȚI ,

... și nu uita să-ți faci rost de Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiecare acțiune a ta va născă o reacție. Poate vei crea o lume în care să domnească întunericul și disperarea. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să realizezi că nu ești un dumnezeu chiar atât de rău pe cât ai vrea...

Află cine ești cu adevărat







# Aquanox

Grafica fascinează,  
dar cum stăm cu gameplayul?

**Programatorii au permis  
PC Games să arunce  
o privire asupra misiunilor  
captivante ale hitului  
de acțiune subacvatică.**

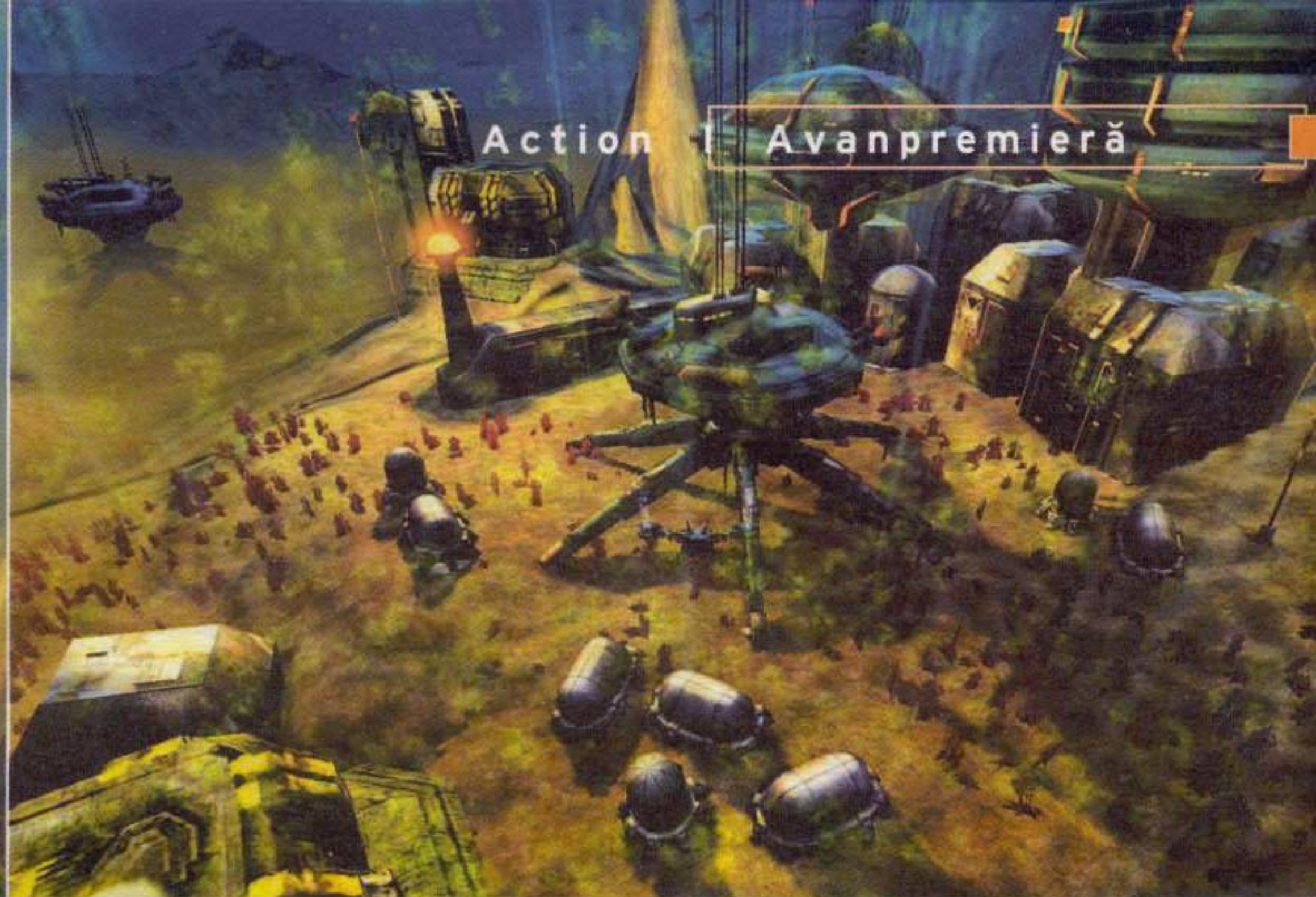
**D**in fericire, nu a trebuit să parcurgem 20.000 de leghe sub mări pentru a ne face o idee despre promițătorul spectacol submarin **Aquanox**. Până la Mannheim, unde producătorii de la Massive Development fac ultimele finisări ale potențialului hit de acțiune, am călătorit cu trenul, deci mai pe la suprafață.

**Aquanox** vă transpune în secolul XXVII. Planeta cunoscută cândva ca fiind cea albastră își justifică acum această denumire cu mult peste măsură: puținele bucăți de pământ care nu au fost înghițite de apele oceanului sunt radiate, deci nelocuibile. Rămășițele omenirii se retrag în adâncurile oceanelor, unde crima și războiul se țin lanț. Nici nu ne puteam aștepta la altceva. Intrați în rolul dubiosului mercenar Emerald "Dead Eye" Flint, care, după aventurile sale din **Schleichfahrt**, trebuie să înceapă din nou de la zero: un submarin prăpădit

ca vai de el și ceva mărunțiș sunt tot ce i-a mai rămas din zilele glorioase evocate în **Schleichfahrt**. În asemenea condiții, trebuie să vă bucurați dacă mai puteți escorta un submarin de transport pentru doar un pumn de dolari. Așadar, astupați găurile din înveliș și porniți în prima din cele 50 de misiuni.

O privire aruncată prin hublou descoperă un peisaj subacvatic într-adevăr impresionant: fasciculele de lumină se reflectă pe suprafața apei și luminează algele, care se leagănă la bătaia curentului în adâncurile oceanului. În timp ce ascultați





#### UN LOC USCAT

În baze vă puteți regenera după eforturile din lupte, puteți cumpăra arme noi și stați la taclale cu colegii.

#### LA REVEDERE!

Navele adverse se destramă în explozii pline de culori.

liniștitorul murmur al elicei și urmăriți nostalgic bulele de aer care iau înălțime, lumina pâlpâitoare a unei geamanduri de semnal vă duce spre cupolele ruginite ale unei metropole submarine. Farurile dvs. pipăie suprafața ruginită a giganticele construcții sferice, care se înalță printre ierburile de mare. Ferestrele groase reflectă lumina.

Dacă am enumera toate aceste minuni grafice, care permit aceste imagini opulente, am realiza o lucrare pe tema lui DirectX8. Să mai spunem că **Aquanox**, grație colaborării lui Massive cu Nvidia, va fi unul dintre primele jocuri care suportă pe deplin interfața de jocuri DirectX8 a lui Microsoft, iar rezultatul e mai mult decât impresionant. Programatorii realizează un spectacol de efecte care își caută perechea. Pentru aceasta, placa GeForce nu este obligatorie, după cum spune Alexander Jorjas, directorul lui Massive: "Pe un Pentium III 500 și un TNT2 se poate juca foarte bine, dacă se reduce puțin din rezoluție și din detalii. Hotărâtor este fillrate-ul. Și un Voodoo5 aduce performanța necesară."

PC Games s-a putut convinge la fața locului cum se joacă **Aquanox**. Submersia începe într-un mod neobișnuit: în locul joystick-ului și controlului de propulsie, submarinul dvs. de luptă cutreieră întinderile oceanului ca în ego-shootere, cu mouse și cu tastele WASD. Într-adevăr, controlul ne

amintește mai degrabă de jocuri de acțiune de genul lui **Unreal Tournament** decât de **Wing Commander & Co.**, chiar dacă inerția aduce în mediul acvatic o senzație de joc complet nouă. Manevrele complexe de

trebuie să-l însoțească. După câteva sute de metri parcurși, traseul e blocat de stânci și de gunoaie. "Flint, un job pentru tine!", se aude din difuzoare. Vă uitați prin cătare, treceți pe foc continuu și tocați resturile

Puternicul editor de nivele permite programatorilor să realizeze misiuni cu întorsături surprinzătoare.

pilotaj, ca loopinguri sau rostogoliri, nu se găsesc, dar în locul acestora se anunță un feeling inedit. "Jucătorii să aibă de la început până la sfârșit senzația acțiunii pure și să nu citească instrucțiuni de utilizare", avertizează Alexander despre control. Într-adevăr, jucătorii de shootere experimentați stăpânesc foarte repede controlul submarinului și îl manevrează suveran spre transportorul pe care "Dead Eye"

subacvatice, făcându-le ferfelită. Nu e o provocare pentru un veteran ca Flint. Sunteți surprins din nou de o comunicare prin radio: "Se apropie piratii! Flint avem nevoie de tine". În timp ce aparatura încă se răcește, pentru a da o propulsie maximă, apropierea navei piratilor se anunță printr-o umbră întunecată. Din fericire, în apropiere se găsește un turn de artilerie al coloniei, care





#### GRĂDINĂ ACVATICĂ

Pe fundul oceanului, iarba de mare se lasă legănată de curenți, iar la marginea abisurilor se găsesc alge și corali. Responsabil pentru fondul spălăcit nu este procedeul de outblending al detaliilor, ci e vorba de ceață "adevărată".

Întâmpină oaspetele neinvitat cu câteva torpile. Nu mai trebuie să-i dați adversarului rănit decât lovitura de grație. Doar că, din nou, nu aveți timp să răsuflați. Se aude deja următorul mesaj: "Flint, transportorul s-a înțepenit în câmpul de gunoaie, grăbește-te!" Acum trebuie să vă grăbiți. Dacă sosiți prea târziu, transportorul se izbește de o stâncă și misiunea se sfârșește fără succes. În sfârșit, ați descompus și ultimul bulgăre de gunoi și vă puteți pregăti pentru drumul spre casă.

Toate misiunile sunt strict regizate, pentru a garanta o acțiune fără pauze. "Se întâmplă rar să ciuruiești pur și simplu", ne explică Alexander. Uneori trebuie să atrageți după dvs. o hoardă de adversari pentru ca un Wingman să poată spiona un crucișător adversar, alteori trebuie să treceți neobservat pe lângă patrule, pentru a duce o bombă la destinație. Apoi îndepliniți din nou rolul de paznic pentru un convoi sau porniți un atac de apărare.

Pe parcursul misiunilor, veți evolua de la un submarin de începător la o mașină de război sofisticată. În total, veți evolua pe nouă submarine.

Încheierile de misiune aduc parai, pe care îi puteți investi în arme și sisteme de apărare noi. Una din armele cele mai grozave e un fel de Snipergun, cu care puteți lichida piloții navetelor adversare prin sticla cabinei pilotului. Misiunile sunt legate printr-o povestire misterioasă, care începe când fracțiunile subacvatice descoperă un sistem vechi de arme cu numele de cod "Brainfire", care ar putea influența dramatic rapoartele de

putere. Pe parcursul campaniei nu veți avea de a face doar cu pirați și mercenari, ci și cu rasa misterioasă a "vechilor zei", monștri gigantici care răsar din adâncurile Pământului.



#### PRIMA IMPRESIE

Grafica se anunță de pe acum deasupra oricăror dubii. Dacă misiunile vor fi cel puțin la fel de bune ca în *Schleichfahrt*, atunci ne așteaptă un adevărat hit.

Ceea ce am văzut la Massive promite mult mai mult decât simpla depășire a predecesorului.

RÜDIGER STEIDLE

Producător ..... Massive Development

Termen de apariție ..... Octombrie 2001

#### LUMINĂ SPRE ÎNTUNERIC

La mari adâncimi lumina e rară, de aceea o baterie puternică pentru faruri prinde bine.





# Torn

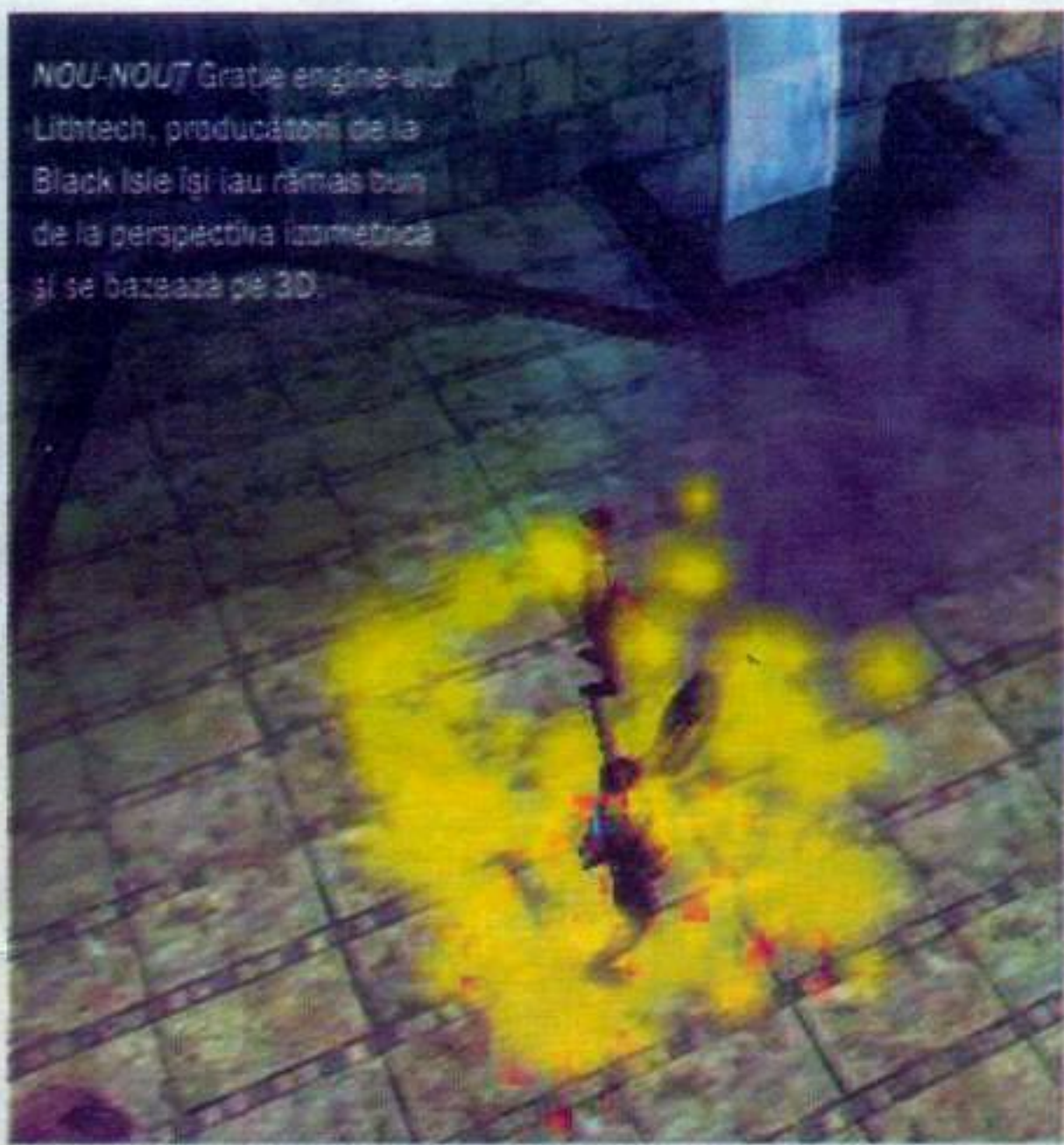
**C**ând creatorii lui Planescape Torment, Fallout și Icewind Dale se apucă de un nou proiect, fanii RPG-ului își ciulesc urechile. Pe bună dreptate, căci primele informații despre Torn și conceptul său sună de pe acum promițător. Personajul dvs. principal stă sub semnul unui blestem misterios, care face din el un prevestitor al nefericirii. Indiferent unde zăboviți, indiferent cine sunt însoțitorii dvs., aura

dvs. negativă se răsfârge asupra mediului. Sarcina dvs. va fi de a împiedica această stare. Veți călători, prin urmare, prin lumea fantastică a lui Torn, soluționând nenumărate misiuni principale și secundare și adunând obiecte de dotare și puncte de experiență, pentru a evolua în nivel. Ca regulament, se apelează la o versiune modificată a sistemului S.P.E.C.I.A.L., care s-a impus deja în ultimele două jocuri Fallout. Aptitudinile personajelor se

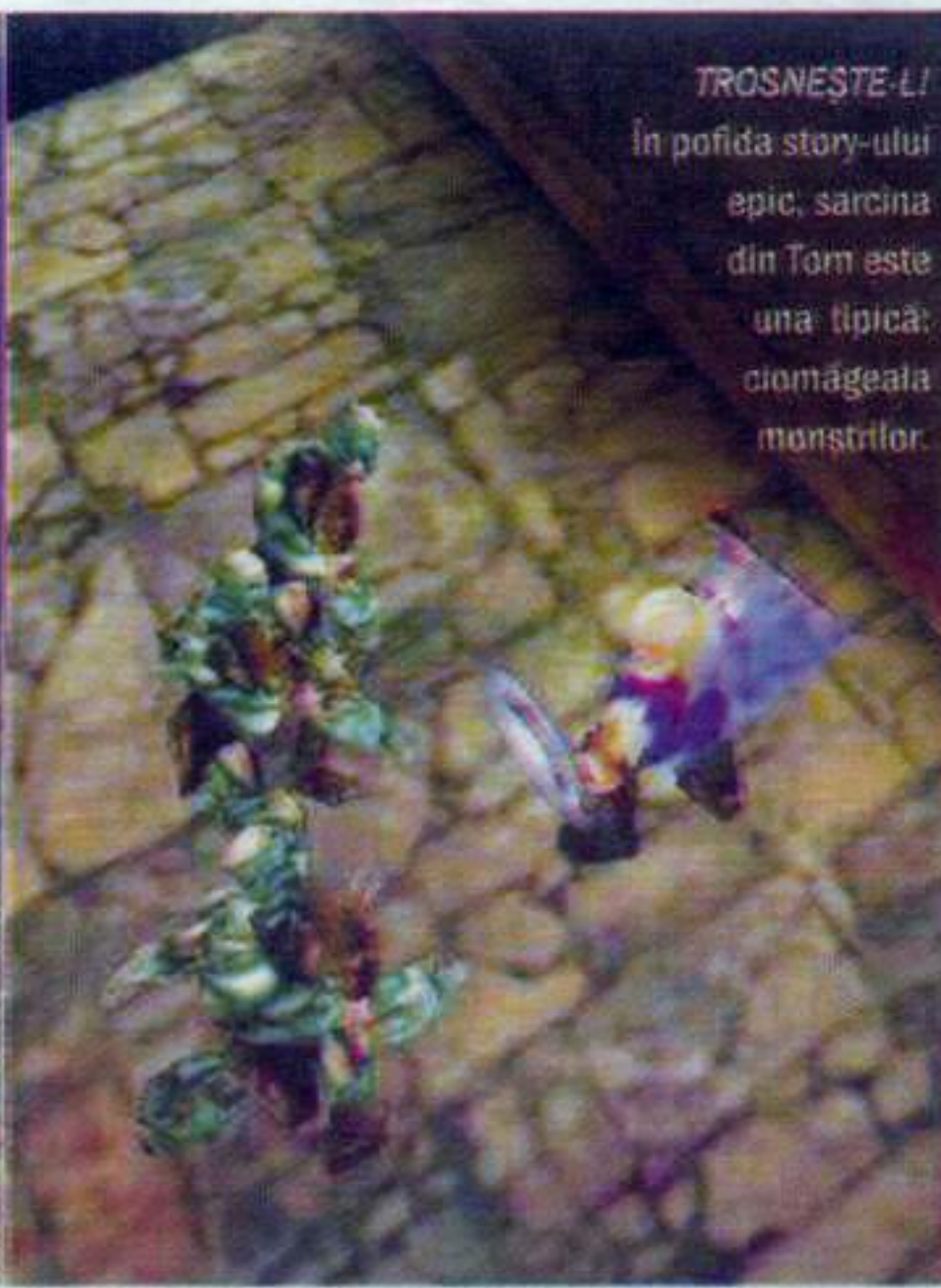
definesc prin șapte atribute de bază (de exemplu putere, carismă, fericire). Torn este unul din primele jocuri care utilizează engine-ul Lithtech 3.0 pentru renderizarea în 3D a unor scene tipice, cum sunt peșterile, pădurile și cetățile. Tipice sunt și cele șase rase ale imperiului, unde se întâlnesc de exemplu pitici, elfi, oameni, rase încrucișate și orci.

Producător .....Black Isle  
Termen de apariție .....noiembrie 2001

**NOU-NOUT** Gratie engine-ului Lithtech, producătorii de la Black Isle își iau rămas bun de la perspectiva izometrică și se bazează pe 3D.



**TROSNEȘTE-LE!**  
În pofta story-ului epic, sarcina din Torn este una tipică: ciomăgeala monștrilor.



## Gorasul

**N**ici nu și-au găsit încă bine distribuitorul, și cei de la Jowood au prezentat deja o versiune aproape finalizată a speranței germane de RPG, Gorasul. După nenumărate amânări, se pare că în iulie aventura lui Roszondas își va găsi drumul spre rafturile magazinelor.

Silverstyle | iunie 2001



## Dragon Riders of Pern

**U**bi Soft înalță zmei, pe care îi veți putea și încăleca în RPG-ul cu același nume. Story-ul e destul de palpitant, întrucât se bazează pe roman, însă producătorii ar trebui să mai amelioreze controlul, care în versiunea de testare nu a fost deloc convingător.

Ubi Studios UK | mai 2001



## Schizm

**C**u puțin înainte de închiderea ediției, am primit o versiune de testare a adventure-ului Schizm. Rolul dvs. este de căutare a unei colonii care a dispărut de pe o planetă. Datorită cantității impresionante de date, jocul va apărea pe DVD. Se are în vedere și o versiune mai redusă pe CD-ROM.

LK Avalon | mai 2001

## COUNTDOWN

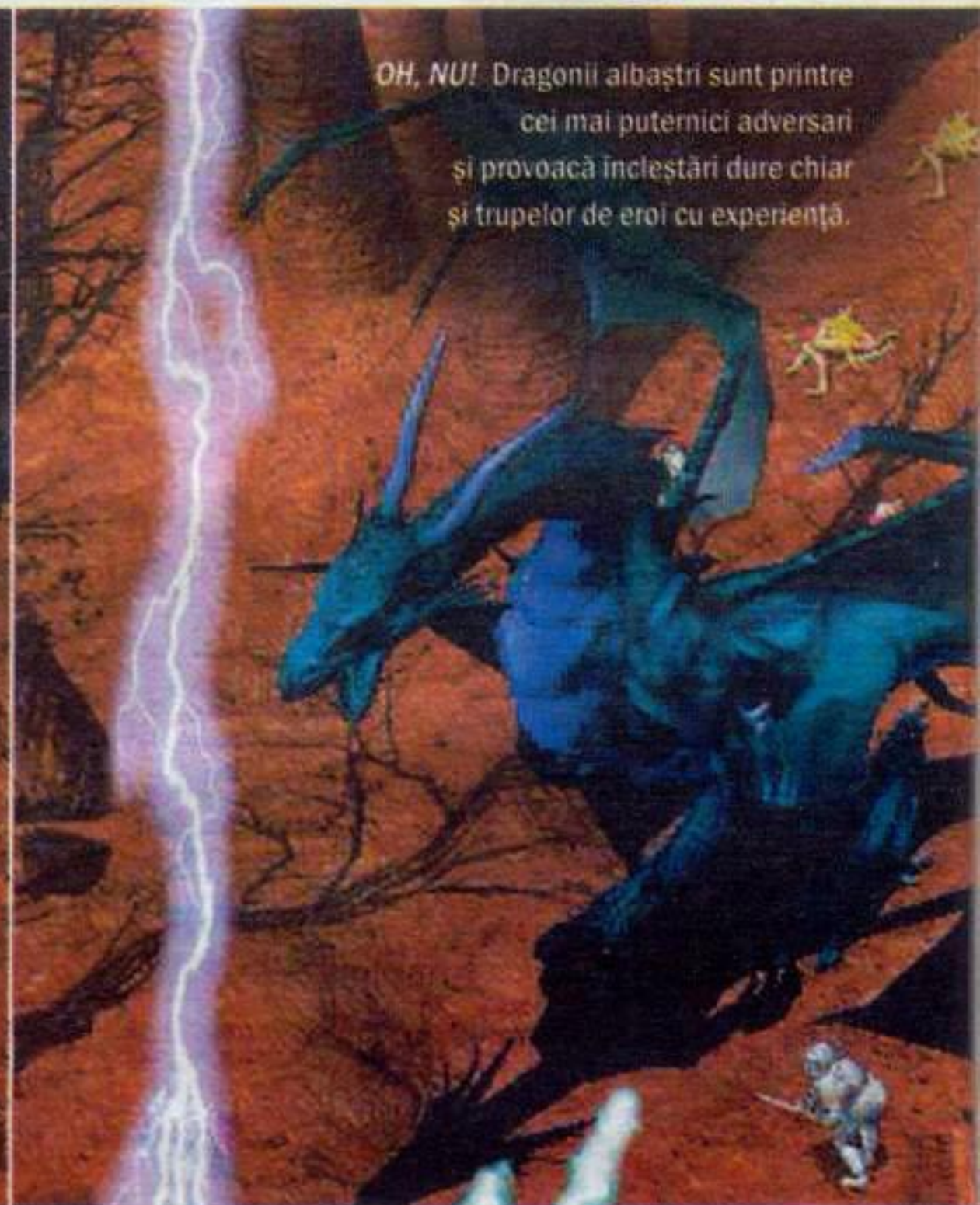
Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii OC Games:

- 1 **Diablo 2 - Expansion Set**  
Action-RPG | iunie 2001
- 2 **Dungeon Siege**  
Action-RPG | noiembrie 2001
- 3 **Baldur's Gate 2 - Add-on**  
RPG | iulie 2001
- 4 **Neverwinter Nights**  
RPG | septembrie 2001
- 5 **Runaway**  
Adventure | mai 2001
- 6 **Anachronox**  
RPG | iulie 2001
- 7 **Myst 3: Exile**  
Adventure | mai 2001
- 8 **Elder Scrolls 3: Morrowind**  
RPG | necunoscut încă
- 9 **Neocron**  
Online-RPG | decembrie 2001
- 10 **Freedom Force**  
Action-RPG | decembrie 2001





# Baldur's Gate 2: The Throne of Bhaal



OH, NU! Dragonii albaștri sunt printre cei mai puternici adversari și provoacă încăleștări dure chiar și trupelor de eroi cu experiență.

## HOCUS-POCUS

Magicienii dvs. pregătesc tot timpul efecte speciale plăcute ochiului.

Adaptare liberă după motto-ul  
**"There can be only one"**, în  
Throne of Bhaal se dă lupta  
finală pentru moștenirea divină.



## PIERDUT?

Ca în jocul original, cercetați scene curioase, pline de monștri și de comori.

**C**u toate că se planificase o trilogie, add-on-ul **Throne of Bhaal** încheie povestea destinului copilului divin. După ce l-ați învins pe Irenicus, story-ul continuă în țara Tethyr, la sud de Amn, unde în 40 până la 50 de ore de joc veți clarifica definitiv misterele originilor dvs.

Fie veți începe de unul singur, importându-vă partida cu toate obiectele din dotare (eventualele intrigi din jocul principal evoluează în continuare), fie vă configurați o trupă cu caracterile dvs. preferate. Pe lângă Minsc, Jaheira, Jan Jansen & Co., veți da pe parcursul jocului și peste alte personaje secundare interesante. Toate caracterile pot urca până la nivelul 40, în funcție de clasă, obținând diferite aptitudini speciale. Hoții pun capcane mortale, luptătorii deprind manevre deosebite, iar magicienii pot accesa formule magice ce ating proporții apocaliptice. Un cleric,

de exemplu, dispune de "furtuna răzbunării", care afectează toți adversarii din preajmă. Noul proiect preia fulgere, ploi acide și cutremure, toate concomitent. Bineînțeles, nu veți avea de-a face chiar cu cobolzi. Pe lângă prichindeii lui Bhaal, vă veți înfrunta, printre alții, cu golemi, diferite tipuri de dragoni, creaturi elementare și temuții Abishai. Pe lângă acestea, designerii promet arme, artefacte și armuri noi, precum și posibilitatea de achiziție a diferite obiecte magice din jocul original. ANDREI RITOK-SCHOTSCH



## PRIMA IMPRESIE

Design frumos! Se pare că saga **Baldur's Gate** își găsește o încheiere pe măsură. În orice caz, mă bucur deja de revederea cu personajele mele preferate, Minsc și hamsterul său, Boo.

GEORG VALTIN

Producător ..... Black Isle  
Termen de apariție ..... iulie 2001

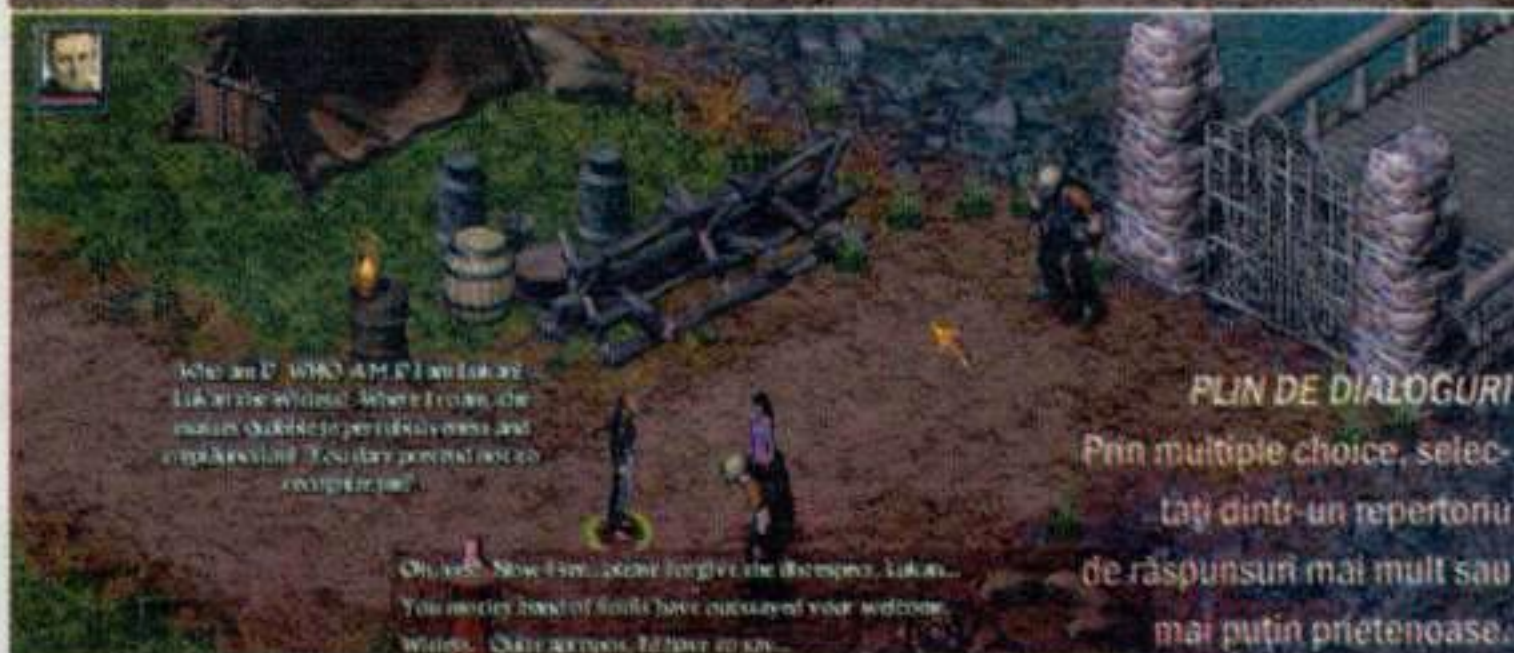


# Arcanum



## O BUNĂ PRIVIRE DE ANSAMBLU

La intrarea în clădiri, acoperișul devine transparent, iar la clădirile mai mari se încarcă un scenariu complet nou.



## PLIN DE DIALOGURI

Prin multiple choice, selecții dintr-un repertoriu de răspunsuri mai mult sau mai puțin prietenoase.



## ATERIZAT

Sunteți unicul supraviețuitor al dirijabilului prăbușit și trebuie să dezlegați misterul unui inel.

O dată cu Fallout, Tim Cain a dovedit că **RPG-urile nu trebuie să se axeze doar pe fantasy.**

Arcanum o ia pe aceeași cale.

**S**ună învechit, însă adaptarea e superbă: sunteți Alesul, care-și caută trecutul, e atras într-un noian de intrigi și face lumină, pas cu pas, în întunericul povestirii. Lumea lui **Arcanum** amintește de secolul XIX și de epoca revoluției industriale, totul cu un aer de fantasy. Elfii se dedică în totalitate vrăjitoriei, gnomii se bazează pe științele naturii, iar oamenii sunt undeva între acestea. Asemănările cu **Fallout** nu pot fi trecute cu vederea; controlul și sistemul de luptă par preluate direct din RPG-ul armaghedonic. Că alter ego-ul dvs. este o femeie sau un

bărbat, că e inteligent sau tâmpit, puternic sau slab, toate acestea au efect asupra lumii din joc. Personajele carismatice le conving cu ușurință pe celelalte personaje, dar pierd repede în lupte, în timp ce musculoșii cu mintea-n biceps cionăgesc mai bine, iar în discuții nu pot da decât răspunsuri penibile.

La alegere, luptele decurg în timp real sau sunt turn based, computerul controlând individual câțiva participanți. Ca vrăjitor, veți alege din 80 de formule magice, vă vindecați prietenii sau probați mingi de foc. Ca om de știință, vă creați propriile mijloace



## STRATEGIC

Luptele, nu foarte spectaculoase, sunt însă tactice. Utilizarea punctilor de acțiune trebuie bine gândită.

tehnologice ajutătoare - arme de foc, medicamente sau pachete de explozibil. Varietatea de aptitudini, arme și magie e copleșitoare și invită la o scufundare în lumea jocului. La capitolul grafică însă, **Arcanum** șchioapătă puțin comparativ cu alte jocuri mai bine realizate tehnic.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



## PRIMA IMPRESIE

Va fi un RPG cu suflet și cu profunzime. Dialogurile captivante, un sistem complex de personaje și scorul realizat cu precauție vă leagă magie de monitor.

THOMAS WEISS

Producător ..... Troika

Termen de apariție ..... iunie 2001



# Divine Divinity

Larian țese o povestire în jurul bătăliilor. Își dau întâlnire **cele mai bune elemente din Diablo 2 și Baldur's Gate 2.**

**L**arian a lucrat mult la RPG-ul *Lady, Mage & Knight*, pe scurt: LMK. Apoi a venit cearta cu partenerul Attic, din motive financiare. Azi LMK e mort. Știrile potrivit cărora *Divine Divinity* ar fi o continuare sub un alt nume nu se confirmă.

Noul proiect nu a preluat nici o secvență de acțiune, nici o animație, nici un quest. Drepturile pentru material aparțin lui Attic, unde sunt deocamdată înmormântate.

Designerii au rămas cu datorii, experiență și dezamăgire. În *Divine Divinity* vor să lege cât mai inspirat



**POT SĂ-L MÂNGĂI?**  
Anipile de zmeu se mișcă  
ușor și miădlos. Mângăiatul  
îi e permis doar călărețului.



**STEA DE FOC**

Implicarea dvs. în veșnicul război dintre oameni și orci este un punct de răscruce al povestirii. În imagine, adversarii dvs. rostesc o vrajă a ploii de foc.

o acțiune ușor controlabilă, o dramaturgie bună, multă aventură, nenumărate obiecte și libertate în formarea caracterelor, astfel încât să se poată măsura cu cei doi giganti ai genului, **Diablo 2** și **Baldur's Gate 2**.

În primele imagini zburdă niște iepurași prin pădure, iar fluturii se antrenează pentru zborul în formație. Story-ul se învârtă însă în jurul unui cult întunecat care se aliază cu demonii. De aceea, în curând copacii sunt cuprinși de flăcări, iar drumurile sunt pavate cu cadavre. Sunteți cel ales să restabilească armonia. Numai în unele faze veți fi ajutat de parteneri controlați de PC. În acest show al infernului, apar printre altele dragoni, orci, stafii, vampiri și zombi. Acest ansamblu, care se lasă cu mare greutate trimis înapoi în cavernele din care a ieșit, numără în jur de 150 de specii. Scheletele atrag eroul în încăperi, pe care le blochează apoi și încep să-l pâruiască. Goblinii aruncă din toate direcțiile cu bombe. Vrăjitoarele pogoară asupra dvs. niște creaturi cu picioare uriașe și vă atacă cu formule magice, de la o distanță sigură. După ce treceți peste crestele munților, prin deșerturi, orașe, păduri, mlaștini și mine, veți ajunge în lumea subterană, având deja puterile unui semizeu, pentru episodul final de showdown.

Veți stabili dvs. cât de mult va tinde **Divine Divinity** spre RPG-ul de acțiune sau cel tradițional. În primul rând, lipsește goana după clase. Cu toate că există pool-uri separate de talent pentru luptători, magicieni și

artiști ai supraviețuirii, veți putea apela tot timpul la toate trei, fără nici o rezervă. Pentru a ajunge taman la capăt, ajunge să forțați la maxim valorile de luptă și de vrajă. Cine preferă diversitatea - descoperirea unor areale secrete, soluționarea unor mistere, trucuri prin dialoguri - trebuie să se antreneze într-o gamă mai largă de aptitudini; alchimie, ridicare de capcane, substanțe toxice sau spargerea lacătelor sunt doar câteva exemple.

În al doilea rând, problemele vor putea fi soluționate întotdeauna în mai multe feluri. Exemplu: în temnița unui castel se află o persoană de contact. Paza este foarte severă. În mod evident, puteți încerca să vă faceți drum prin luptă. Dar v-ați putea și furișea, dacă paznicii ar fi distrați. Sau vă alăturați unei bande de hoți, căci din tabăra acestora puteți pătrunde în castel prin tuneluri secrete, care vă conduc la catacombe. Puteți să îi turnați pe hoți, însoțiți poliția, iar la punctul potrivit o cotiți într-un tunel.

Sunteți liber să luați decizii, dar consecințele faptelor dvs. nu vor lipsi. Dacă tăiați porcul unui țăran, sub privirile acestuia, omul vă va disprețui. Se va plânge de dvs. la comerciant, iar pâinea vă va costa dublu. Iertare nu există, ca în mariaj, doar în schimbul unor cadouri sau servicii.

În **Divine Divinity** apar 220 de personaje, multe dintre acestea sunt implicate în anecdote neobișnuite. La un moment dat, un pitic vă va ruga să-i procurați niște ierburi. Mai târziu se află că erau de fapt droguri, ați păcălit dealerul și încasați bătaie. Narcomanul o pățește și mai rău.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

**PRIMA IMPRESIE**

*Palosele se zbat ca o inimă în timpul unui infarct, vrăjile sunt ca un foc de artificii, dar cu toate acestea **Divine Divinity** rămâne un RPG demodat. Din păcate, grafica pierde față de **Dungeon Siege**.*

DANIEL CH. KREISS

Producător..... Larian Studios  
Termen de apariție ..... Septembrie 2001



**VACANȚĂ, SALUT!** După ce goliți trezoreria piticilor, vi se deschid perspective noi pentru planificarea concediului.



**CHESTIUNE DE ATTUDINE** E important ce efect aveți asupra restului personajelor. Negustorii supărați cer prețuri ridicate. Și gura rea a oamenilor e pregătită să se zborască la dvs.



# www.HostileEncounter.com

coming soon to a PC near you!

Pre-order your copy NOW!



The Assembler Specialists!

**SOLAR**  
Software srl  
ROMANIA

Bucuresti  
Tel. 095-011 499  
Fax (01) 4109074  
office@SolarSoft.ro

Contab8

Salarii

Mijloace Fixe

Stocuri

Facturare; Casa; Banca

Urmarirea Productiei

Difuzare Publicatii

Evidenta Publicitate

Pontaj (Control acces)

**Information Management Systems Anallsys & Consulting**  
**Low Level Programming (ASM, DLL)**  
**3D Mod elling**



# Paris-Dakar Rally



**BĂTĂLIE CRÂNCENĂ**  
Un alibi perfect pentru  
a te putea, în sfârșit,  
murdări temeinic.



**OAZĂ** Zonele verzi  
sunt o raritate  
pe aceste trasee.

**O** cursă prin deșert, care să-ți țină din Paris până în capitala Senegalului, e visul de-o viață pentru orice șofer de raliu și un test dintre cele mai dure pentru autoturismele. Sub razele soarelui, iubitorii acestui sport extrem străbat 17 zile tot soiul de trasee, când cu pietre, când cu nisip, uneori chiar și prin păduri cu sol mocirlos.

Acclaim și-a asigurat deja licența oficială a spectacolului anual și reușește să contureze un simulator atractiv. Vă stau la dispoziție 24 de tipuri de autovehicule, cu diferențe în ceea ce privește dotarea cu anvelope, între calitățile diferitelor trasee și a performanțelor atinse de diferitele modele de autovehicule. De adevărată atmosferă de cursă se ocupă un model fizic realist. Deteriorarea autovehiculelor, derapajele și tamponările nu numai că se fac simțite, ci modifică chiar și caroseria. Orientarea se face de către co-piloți, care obosesc mai repede dacă nu sunt hrăniți corespunzător, și totodată cu ajutorul modernei tehnici GPS. Șoferul este mai solicitat în modul Arcade, care se apropie mai mult de raliu, și modul de campanii, unde trebuie să rezistați până la final. Atmosfera e întreținută de 40 de filme cu imagini din evenimente reale și de părți muzicale succesive.

Producător..... Acclaim  
Termen de apariție ..... Iulie 2001



## Europaraser

**S**unteți invitat la o cursă ilegală. Pe 20 de trasee, pe diverse autostrăzi din Europa concurați pentru titlul de cel mai bun șofer ilegal, la viteză maximă. Pe marginile pistelor se pot vedea tot soiul de obiective turistice, cum ar fi Turnul Eiffel, Big Ben, Poarta Branderburg sau Colosseum.

Davilex | august 2001



## Tony Hawk 3

**U**rmașul superhit-ului va fi mai bun din punct de vedere tehnic. Sunt planificate locuri pentru skating pe Rhode Island, în Rio, Los Angeles, Tokio și Paris. Totul vă așteaptă, de la vremea schimbătoare până la pietonii pe care va trebui să-i ocoliți prin orașe. Aveți la dispoziție sute de trucuri și cascadorii.

Neversoft | încă necunoscut



## Lotus Challenge

**I**n noua versiune își fac apariția 40 de modele Lotus, inclusiv cunoscutul Elise. Culisele pentru un story bazat pe o misiune le reprezintă 15 trasee oficiale, cu circulație pe ambele sensuri. Solicitățile privesc mănuierea volanului, iar obiectele de artă vă aduc puncte.

Virgin | septembrie 2001

## COUNTDOWN

cele mai așteptate jocuri:

- 1 Driver 2**  
Curse | încă necunoscut
- 2 Microsoft Flight Sim. 2002**  
Simulator de zbor | septembrie 2001
- 3 UEFA Challenge**  
Sport | mai 2001
- 4 Microsoft Train Simulator**  
Simulator de tren | iunie 2001
- 5 Paris-Dakar Rally**  
Curse | iulie 2001
- 6 World Sports Cars**  
Curse | septembrie 2001
- 7 Williams F1 Team Racer**  
Curse | iunie 2001
- 8 Motorcity Online**  
Curse | august 2001
- 9 Werner Asphaltbrenner**  
Curse | octombrie 2001
- 10 Anstoss Action**  
Sport | iunie 2001



# Historic Rally Trophy



**BISERICĂ ÎN SAT**  
Cu toate că vitezele sunt mai mici comparativ cu jocurile moderne de raliu, nu aveți timp să savurați împrejurimile.



**SINGURĂTATE** Pădurile îndepărtate ale Finlandei asigură decorul optim. Pentru romantici a fost prevăzut chiar și apusul soarelui.

Departe de moto-sportul high-tech al zilelor noastre, vă încălziți în Historic Rally Trophy **conducând bolizi de epocă, pe trasee pietruite.**

↑ n anii '60, pe la începuturile timpurilor acestui sport rally, au cuvântul modele precum Ford Lotus, Cortina, Morris Mini Cooper și Volvo Amazon. Comportamentul acestor bolizi pe circuit nu corespunde nicidecum autovehiculelor actuale. Mai ales în ceea ce privește starea drumului, starea tehnică a frânelor, accelerația sau viteza maximă, sunt distanțe ca de la cer la pământ între generațiile autovehiculelor. Și exact acest lucru îl diferențiază pe **Historic Rally Trophy** de celelalte simulații, cum ar fi **Pro Rally 2001** sau **Colin McRae Rally 2.0** și îi pune chiar pe cei mai versați șoferi în dificultate. Fizica de deplasare a fosilei de curse s-a dovedit foarte realistă încă în prima versiune. În loc să derapezi aiurea în fiecare curbă, e mai bine să-ți găsești linia ideală pentru a lua aceste curbe și să câștigi astfel secunde pe care le-ai pierde în caz de derapaj.

Și nu cumva să rămâneți pe loc, pentru că atunci puteți uita victoria; durează mult prea mult până se atinge din nou viteza de 100 km/h. În caz că aveți un crash, efectele vor fi vizibile în forma caroseriei și în cioburile de la geamuri și parbrize. În modul rally puteți face reparații, modificări și aveți la dispoziție și un tuning. Pentru trasee de acțiune, **Historic Rally Trophy** dispune de un mod Arcade, în care concurați cu adversari ai calculatorului. Pentru acest lucru vă stau la dispoziție 49 de trasee în total.

BOGDAN GAVRA

## ATMOSFERĂ DE SEARĂ

Printre punctele forte ale jocului se numără minunate efecte de lumini.



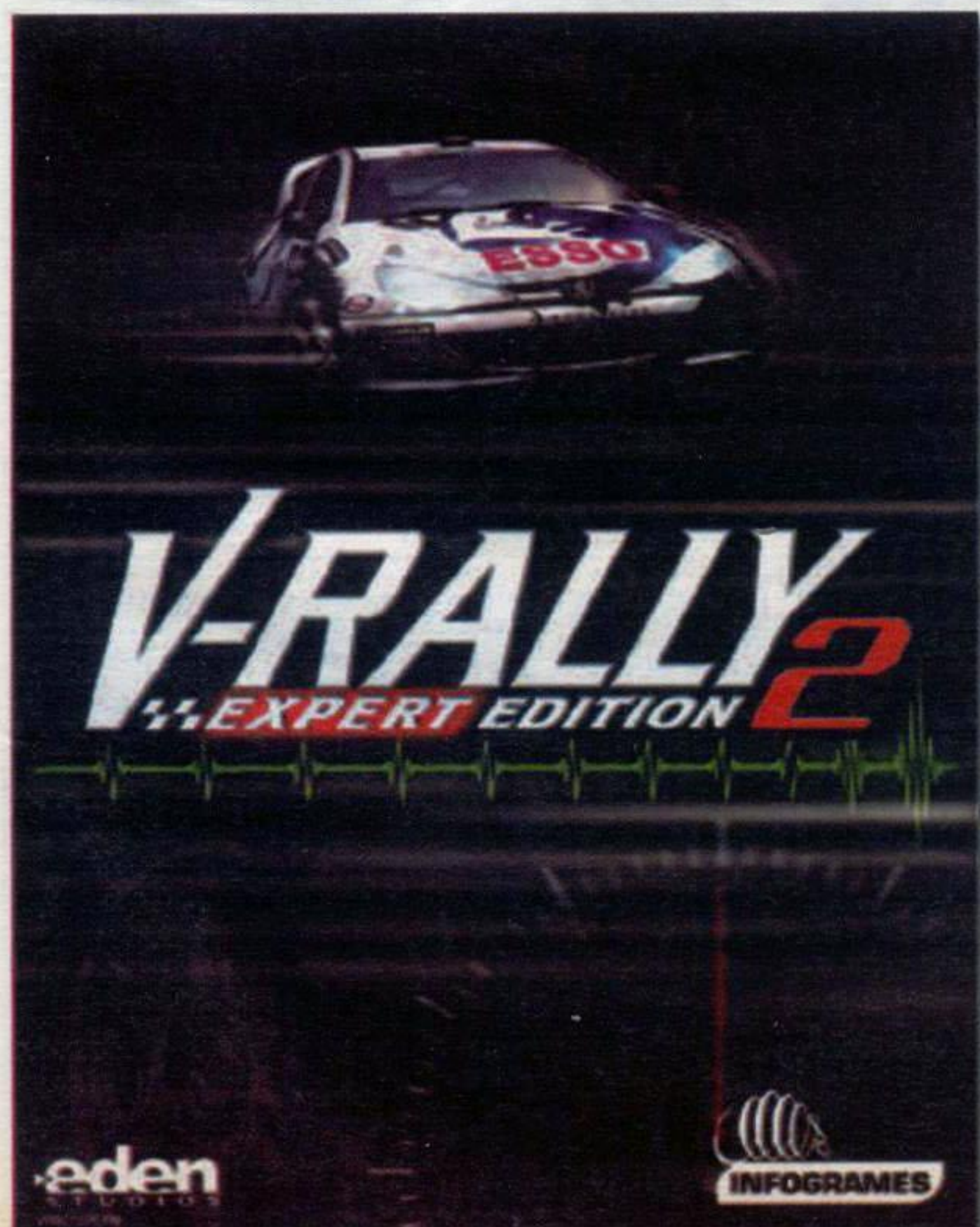
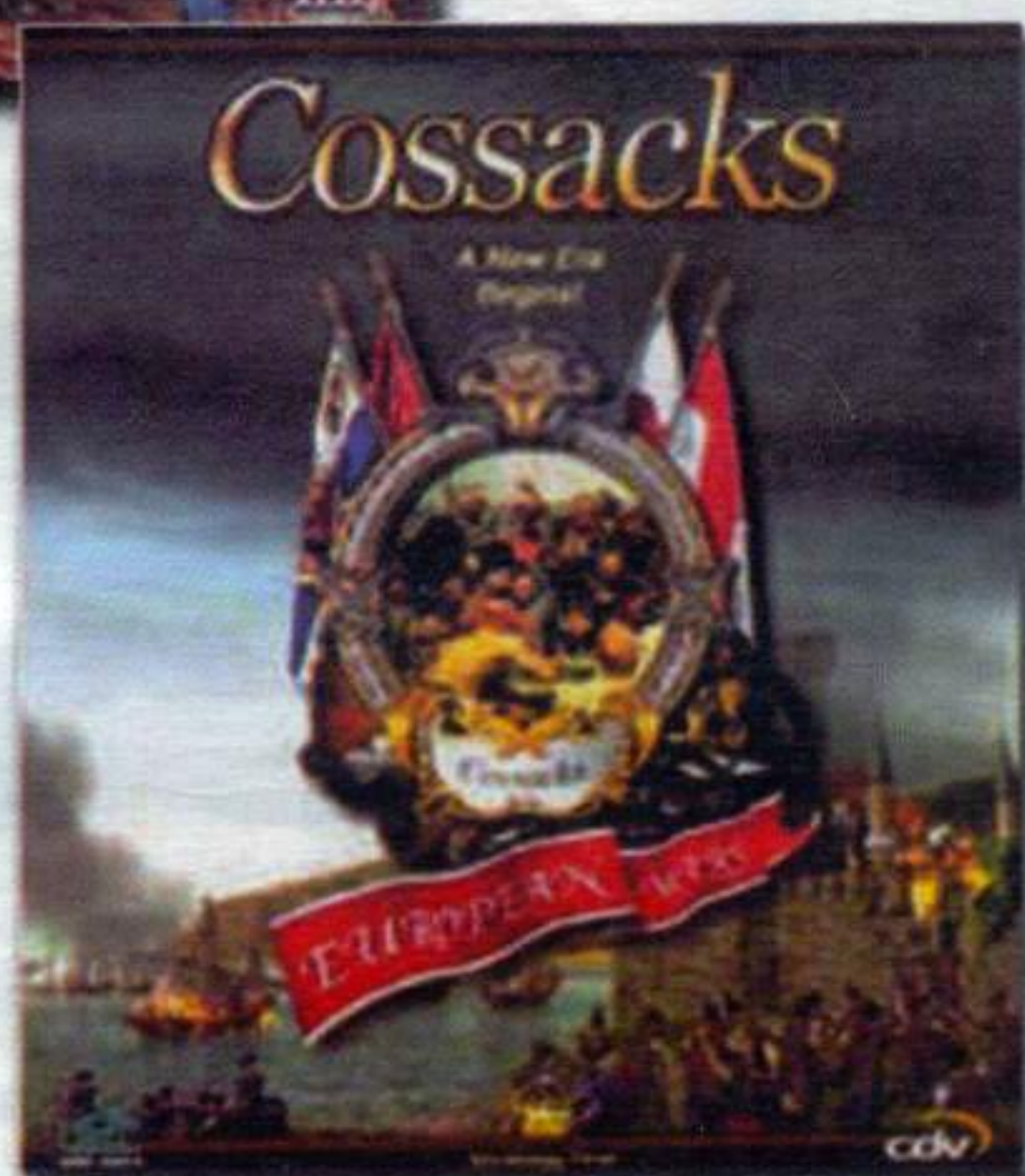
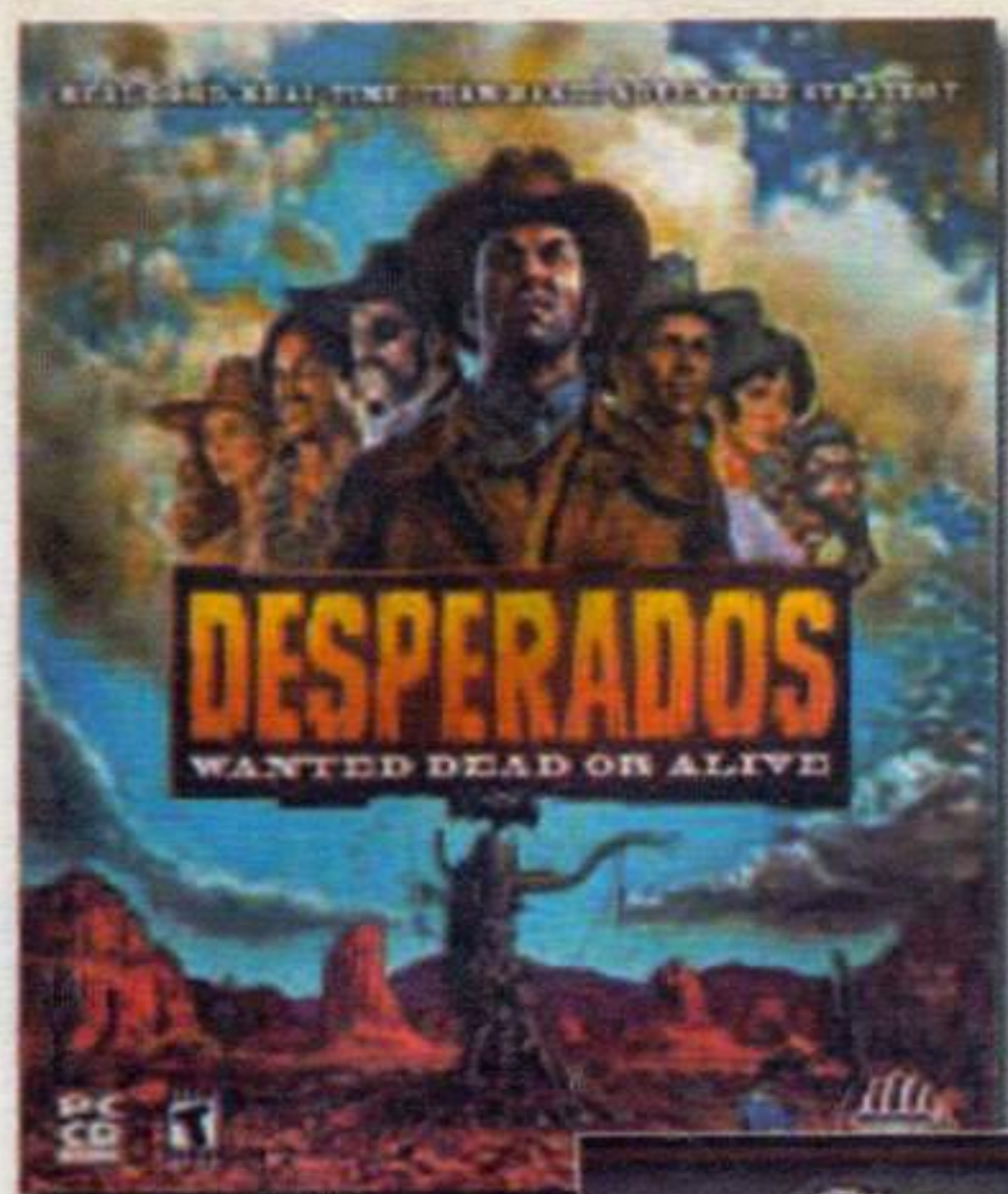
## PRIMA IMPRESIE

Chiar în această etapă, **Historic Rally Trophy** oferă o primă impresie favorabilă. Sunt convingătoare mai ales grafica, designul traseelor și comportamentul în conducere.

GEORG VALTIN

Producător ..... Bugbear Entertainment  
Termen de apariție ..... Noiembrie 2001





Lupte...



**În orice situație  
ai nevoie de aliați.**

EIDOS

ACTIVISION

BILZARD

INFOGRAMES



**Dar prietenul de nădejde  
rămâne același:**

**MONOSIT  
CONIMPEX**

**Pentru orice titlu multi-  
media, comenzi și la  
[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)**

București, Splaiul Unirii nr. 4,  
bl. B3, sc. 2, ap 10..

tel: 01-3302375, fax: 01-3306351

e-mail: [monosit@rdsnet.ro](mailto:monosit@rdsnet.ro)



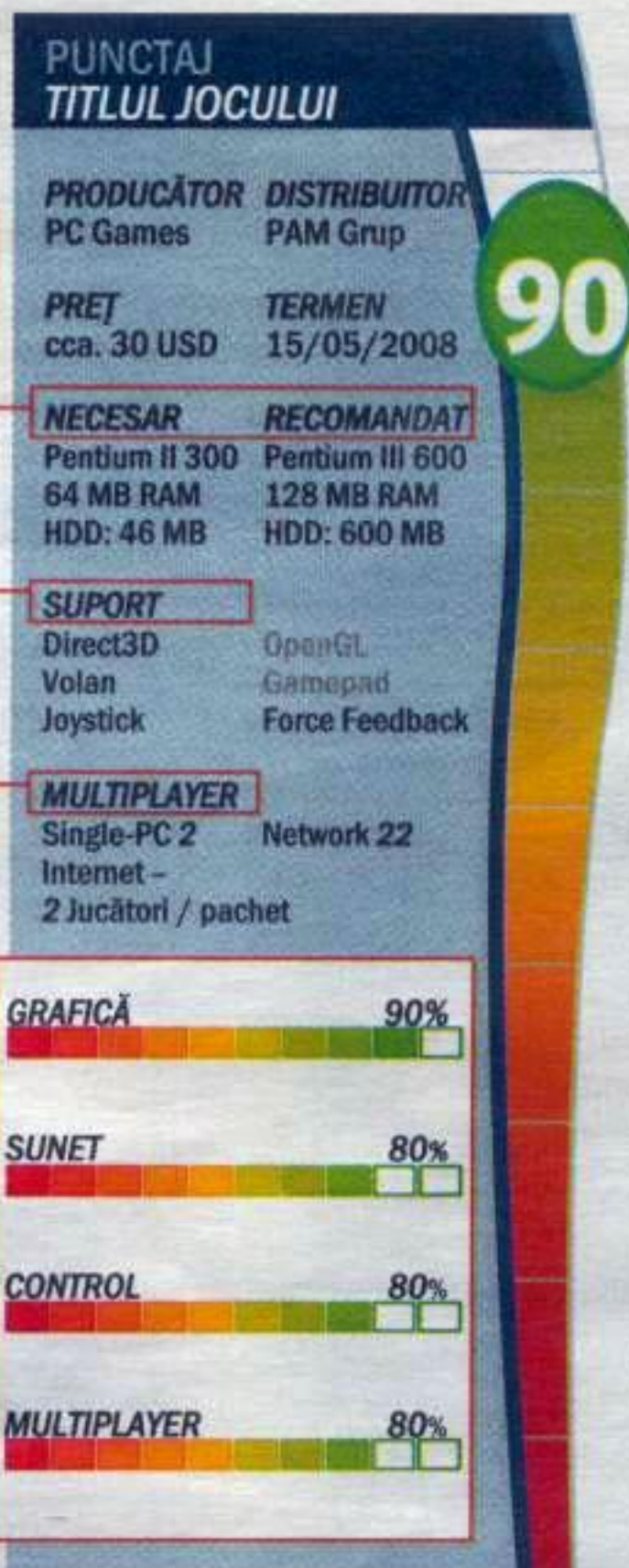
# Cum testăm

Condițiile pe care trebuie să le îndeplinească PC-ul dvs. se găsesc în panoul de punctaj la punctul „Necesar” (recomandarea producătorului) și „Recomandat” (recomandarea redacției pentru o satisfacție lipsită de sacadări). HDD simbolizează spațiul necesar pe hard disk.

Perifericele suportate de joc sunt marcate la punctul „Suport”.

Din rubrica Multiplayer, aflați câte persoane pot juca jocul în același timp la același PC, în rețea locală sau în Internet. Pe lângă aceasta, aici aflați și câte versiuni originale sunt necesare pentru un anumit număr de jucători.

În panoul de punctaj puteți urmări rezultatele testului și motivările în disciplinele tehnice grafică, sunet, control și multiplayer.



Pe această pagină dublă veți afla care sunt criteriile după care stabilim punctajul jocului.

## Punctajul pentru gameplay

Fiecărui joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită cumpărate le recunoașteți după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune cu mici greșeli de detaliu primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai cumpărați; în cazul acestora, merită mai degrabă să așteptați până ce scad prețurile. Jocurile submedice, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiința împăcată.

Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maximă obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate; prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

RECOMANDAT

18+

## Icon-urile

Urmăriți icon-urile de la începutul articolelor. Acestea semnaleză de la prima privire calități importante. Semnificația icon-urilor în detaliu:

**Restricționări** De la 18 ani în sus  
Jocul nerecomandat sub 18 ani

**Tips & Tricks** Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

**Video** Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

**Demo** Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

**Patch** Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

**Multiplayer** Acest joc e deosebit de distractiv dacă e jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

**Online** Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

**Add-On** CD suplimentar - programul de bază este necesar.



În rubrica „Opinii” puteți citi părerea personală a testatorului principal respectiv. Versiunile de testare pe care le dezbatem pe mai mult de două pagini sunt comentate de cel puțin doi experți, care au o experiență de mai mulți ani în jocuri.

OPINII



la uita, Geoff, așa trebuie să arate un simulator F1 care să primească ceva pe la 90! Ubi Soft arată astfel concurenței că se poate și fără licență actuală.

Mă interesează cum se găsesc în panoul de punctaj condițiile pe care trebuie să le îndeplinească PC-ul dvs. se găsesc în panoul de punctaj la punctul „Necesar” (recomandarea producătorului) și „Recomandat” (recomandarea redacției pentru o satisfacție lipsită de sacadări). HDD simbolizează spațiul necesar pe hard disk.

## Distincțiile



Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă mai primește și distincția de Jocul Lunii.





# Testcenter

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, Testcenter-ul vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
<b>TEST CENTER</b>	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
<b>BENCHMARK:</b>	<b>809</b>	<b>1.649</b>	<b>2.309</b>	<b>2.349</b>	<b>2.482</b>	<b>2.509</b>	<b>3.239</b>	<b>4.089</b>	<b>4.159</b>	<b>4.809</b>	<b>6.202</b>
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
<b>MINIMAL DETAILS</b>						<b>MAXIMAL DETAILS</b>					
 <p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p>						 <p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&amp;L.</p>					

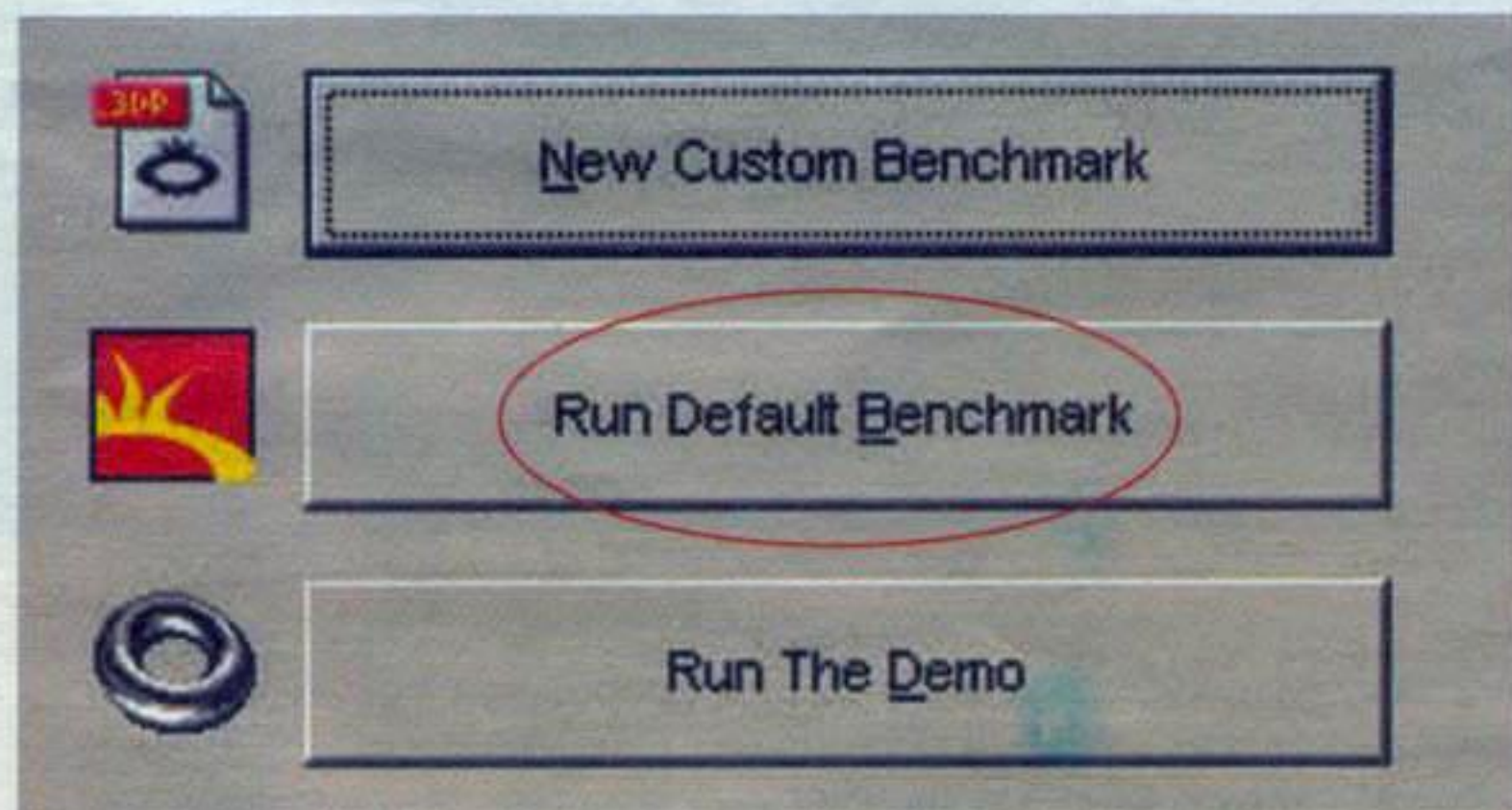
LEGENDĂ: ■ Thnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.



**JOCURI DE CIFRE**  
Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.

## Genurile

PC Games sortează jocurile ordonat în patru genuri: strategie, acțiune, aventură, sport.

Fiecare capitol de gen începe cu o pagină de introducere, acolo veți vedea și care sunt cele 20 de jocuri care conturează standardul. Aceste jocuri se disting printre altele prin motivația de lungă durată, profunzime de joc și grafică excelentă. În încheierea fiecărei rubrici de testare, veți găsi recomandările noastre actuale la jocuri de buget, care la ora respectivă pot fi cumpărate la preț redus sau într-o colecție de jocuri.

### Strategie:

Strategie de construcție, RTS, TBS, RTT, joc de gândire, adaptări jocuri de societate

### Acțiune:

Ego-shootere, action-adventure, Jump & Run, flippere, jocuri de perspicacitate, simulatoare militare

### Aventura:

Aventuri, RPG

### Sport:

Joc de sport, curse, simulatoare

Totul sau nimic?  
**Bine-ar fi!**



**ADVENTURE**

PC Games ADVENTURE	PC Games ADVENTURE
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask	2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild	3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
4. The Legend of Zelda: Twilight Princess	4. The Legend of Zelda: Twilight Princess
5. The Legend of Zelda: Skyward Sword	5. The Legend of Zelda: Skyward Sword
6. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	6. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
7. The Legend of Zelda: The Wind Waker	7. The Legend of Zelda: The Wind Waker
8. The Legend of Zelda: The Oracle of Ages	8. The Legend of Zelda: The Oracle of Ages
9. The Legend of Zelda: The Oracle of Seasons	9. The Legend of Zelda: The Oracle of Seasons
10. The Legend of Zelda: The Minish Cap	10. The Legend of Zelda: The Minish Cap

HIGHLIGHTS
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
4. The Legend of Zelda: Twilight Princess
5. The Legend of Zelda: Skyward Sword
6. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
7. The Legend of Zelda: The Wind Waker
8. The Legend of Zelda: The Oracle of Ages
9. The Legend of Zelda: The Oracle of Seasons
10. The Legend of Zelda: The Minish Cap





# Tropico



Realizați un paradis  
pentru petrecerea  
concediilor  
sau instituiți dictatura.  
**Tropico e țara  
tuturor  
posibilităților.**

**Î**n vara lui 1950, zăpușeala acoperă acoperișurile caselor din regiunea portuară. La o aruncătură de băț, câteva steaguri și populația obosită așteaptă apariția noului șef de stat. Felicitări! De acum încolo, în **Tropico** vă puteți numi El Presidente. Rămâne în sarcina dumneavoastră să imprimați direcția de dezvoltare a acestei țări în următorii 70 de ani. Înainte de toate însă, stabiliți ce fel de om va fi viitorul conducător și felul în care acesta a ajuns la putere. Dacă își datorează funcția KGB-ului, puteți conta din plin pe sprijinul

Mămicii ruse, însă nu are nici un rost să sperați la oarecare apropiere din partea SUA. Dacă, dimpotrivă, este vorba de un caracter apropiat popoului, acesta poate conta pe încrederea supușilor săi, neuitând însă să le împlinească toate așteptările.

Nu acordați eroului dumneavoastră doar trăsături pozitive. Dacă selectați talentele de „geniu în finanțe” sau „diplomat”, veți avea parte de câștig și de relații bune cu yankeii, însă trebuie să alegeți și trăsătura de „vânător de fuste” (care strică imaginea față de partea feminină a

populației) sau „fanatic religios” (unde, desigur, veți avea zile grele cu intelectualii). După ce v-ați preocupat de trăsăturile caracterului dumneavoastră, treceți la sarcinile ce trebuie îndeplinite ca arhitect al mediului înconjurător.

Într-un set de meniuri, stabiliți dacă insula dumneavoastră va fi bogată în resurse, dacă va fi răsfățată permanent de precipitații. De asemenea, stabiliți mărimea și înălțimile.

Pe calea parcursă până la palatul prezidențial, aveți ocazia să aruncați o privire asupra insulei dumneavoastră.





voastră, care vă este prezentată din perspectivă izometrică și, desigur, cu zoom, care vă stă la dispoziție.

Grafica e într-adevăr de calitate: frunzele palmierilor freacă pe plajă în adierea vântului, norii apar și dispar pe cer, vapoarele se leagănă pe mare, iar în orașe oamenii forfotesc, pentru a lucra sau pentru a se retrage în locuințele lor pentru odihnă. La început, abia dacă sunt câteva colibe cu câteva camere pe lângă sediul conducerii și vreo două-trei ferme. Acestea nu livrează doar pâine și banane pentru

populație, ci reprezintă și singurele izvoare de venituri din care vă puteți face bani pentru proiectele de construcție.

Din câteva clicuri de mouse, puneți piatra de bază pentru construcție. Câteva case solide înlocuiesc primele colibe din tablă, iar culturilor de ovăz și banane li se alătură câteva plantații de cafea și un ranch. Din perspectiva apropiată puteți observa hărnicia bărbătească, care înalță clădirile către cer din câteva lovituri de ciocan. Însă nu aveți timp să vă tolăniți. Imediat, supușii se plâng de lipsa de tratament și îngrijire

medicală, trebuind deci să apară un spital. Acesta e bine să fie amplasat aproape de cartierul de locuințe; cu cât drumurile sunt mai lungi pentru locuitorii din **Tropico** pentru ca aceștia să ajungă la muncă sau la unitățile sociale, cu atât mai puțin timp vă rămâne pentru câștigarea banilor și, de bună seamă, cu atât mai puțin puteți încasa impozite.

O stație de poliție se îngrijește de siguranță, la restaurant cetățenii își pot petrece o seară de relaxare, piața economisește calea străbătută până la țărani. Pe plajă e bine să apară case

de vacanță care să atragă în țară turiști bine garnisiți cu bani. Și abia ce s-a dezmeticit economia, și constatați imediat că apar probleme cu care trebuie să vă confrunțați, care-l fac chiar și pe un dictator să-i piară pofta de domnie: alegerile libere.

Tot la șapte ani, tropicanii merg să voteze cine are voie să se lăfăie în scaunul șefului în mandatul următor. Acum aveți două posibilități: puteți să faceți uz de sistemul cu urne sau să fiți acceptat în continuare ca și președinte, fără a mai face alegeri.

E bine să nu folosiți varianta cea din urmă,



**CAPCANĂ PENTRU TURISTI** Vizitatorii de peste ocean nu pot fi mulțumiți cu una, cu două. Ei așteaptă hoteluri de lux, piscine și colțuri de natură virgină.



## ÎN COMPARAȚIE

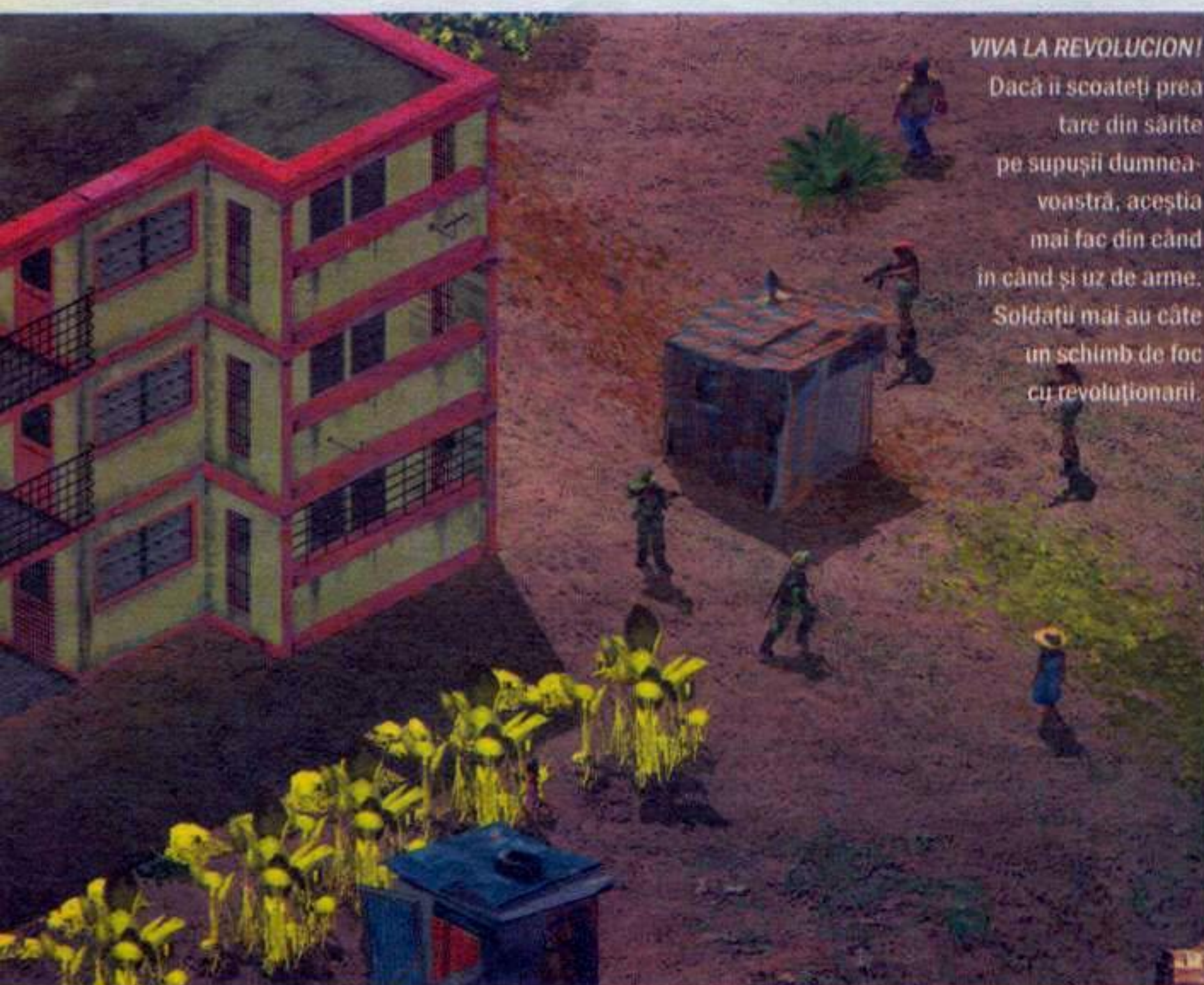
Când e vorba de jocuri de strategie și construcție, **Anno 1602** rămâne în continuare pe primul loc. Acesta e urmat foarte aproape de **Settlers**, care s-a așezat liniștit pe locul 2, după escapadele bug. Oricum, jocul celor de la Blue Bytes e mult mai simplu decât ultra-complexul

**Tropico**, ce-l urmează în clasament. De cele mai simple mostre ale genului ține și **Der Verkehrsgigant**, căruia îi urmează **Industriegigant 2**, un joc care de pe acum promite mult. Iar proiectul **Pop-Top Railroad Tycoon 2** este și el interesant, și nu numai pentru cei care și-au făcut un hobby din calea ferată.

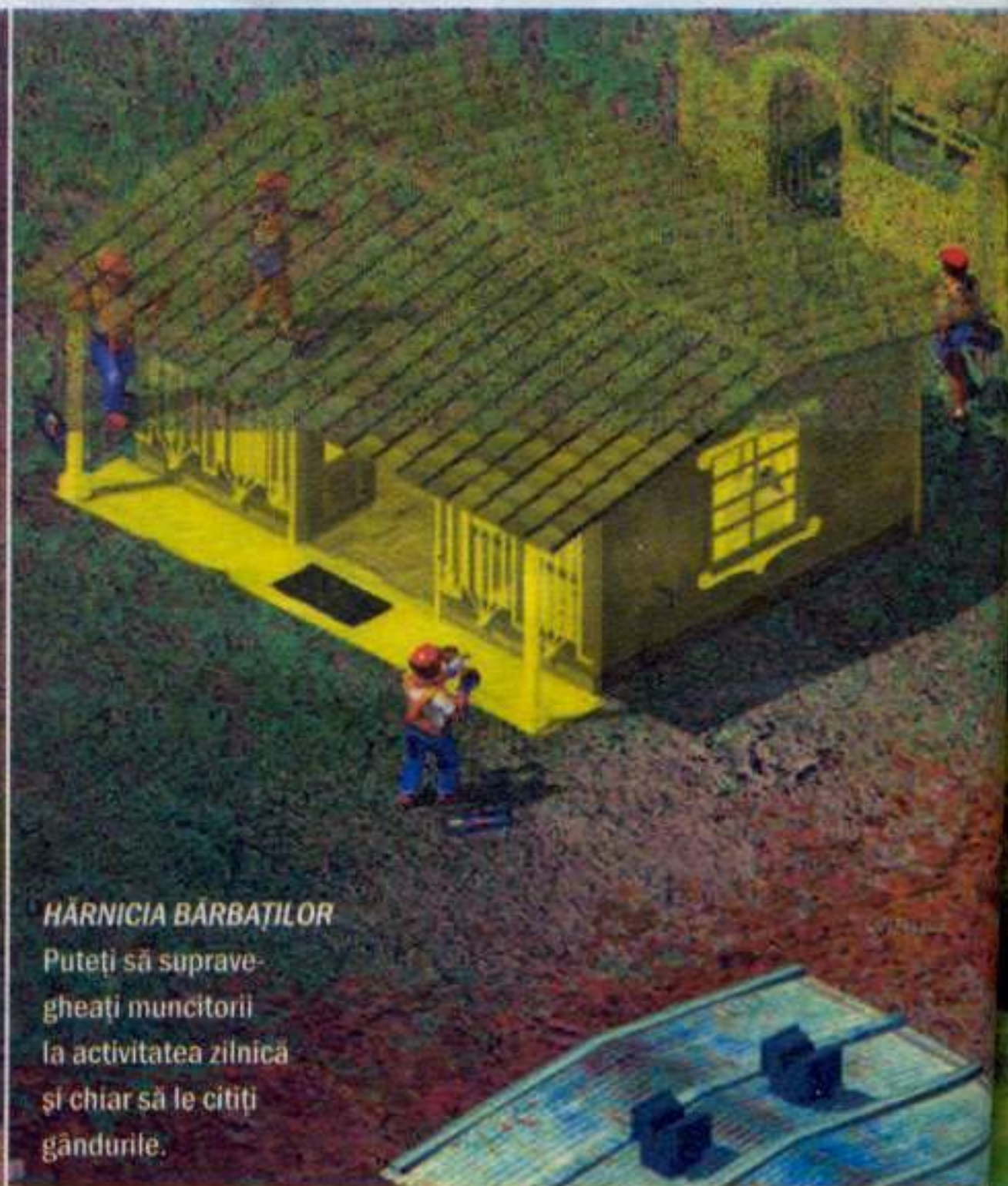
Anno 1602	91
Settlers 4	85
<b>Tropico</b>	<b>84</b>
Verkehrsg. Gold	81
Railroad Tycoon 2	79

fiindcă generația tânără caută democrația. Și nu veți putea face față urmărilor decât cu o armată puternică și bine dotată, fiindcă încetișor apar demonstrații, care în final se transformă în revoluționari. Nici palmasii de rând nu stau prea mult să aștepte; ei se apucă să incendieze fabricile și fermele. Cum ar veni, alegeri libere, deși „libere” e un termen cu multiple înțelesuri pe **Tropico**.

Dacă simțiți că vă aflați puțin în urma contracandidaților, oamenii dumneavoastră pot „interpreta” altfel votul neacordat. Însă nu manipulați rezultatul prea ostentativ, căci oamenii observă rapid dacă sunt fentați sau dacă ceva nu le miroase a bine. Mai bine dați salarii mari, iar astfel vă câștigați popularitatea, sau scădeți impozitele. Destul de scump, dar vă aduce voturi.



**VIVA LA REVOLUCION!**  
Dacă îi scoateți prea tare din sărite pe supușii dumneavoastră, aceștia mai fac din când în când și uz de arme. Soldații mai au câte un schimb de foc cu revoluționarii.



**HĂRNICIA BĂRBAȚILOR**  
Puteți să supravegheați muncitorii la activitatea zilnică și chiar să le citiți gândurile.



## Bine ați venit la Ministerul Muncii!

Ce s-ar face un dictator fără popor? În Tropico mișună până la 500 de cetățeni, fiecare ducându-și viața personală. Vă prezentăm în cele ce urmează o serie de meserii pe care supușii dumneavoastră le pot alege de-a lungul vieții.



### Soldatul

Chiar dacă doriți să aveți un popor liniștit, în loc să vă axați pe dezvoltarea forțelor armate, în Tropico nu merge chiar fără uniforme. Țineți soldații cât se poate de ridicați, altfel se poate întâmpla ca aceștia să aibă chiar ei chef să preia puterea.



### Rebela

Cetățenii din Tropico s-au obișnuit în anii grei pe care i-au trăit că vorba goală nu le aduce nimic. Iar cine se simte batjocorit de guvernare se înrolează rapid în bandele rebele și atacă zonele industriale.



### Muncitorul

Cine se îngrijește ca materia primă din mine să ajungă în fabrici? Cine transportă produsele la piață? Muncitorul deține un rol-cheie în sistemul economic.



### Bancherul

Băncile servesc scăderii costurilor pentru noile locuințe și fabrici sau, în egală măsură, ca o parte din profituri să ajungă în conturile private elvețiene pe care le dețineți. Bancherii au nevoie de studii aprofundate și necesită salarii ridicate.



### Țăranul

Țăranii produc alimente și mărfuri valoroase pentru export, cum sunt tutunul sau trestia de zahăr. Aceștia nu au mari pretenții. Trebuie doar să le amenajați locuințe în mici cartiere din apropierea fermelor.



### Atletul

Ajungeți și la vremea când supușii dumneavoastră nu sunt mulțumiți cu restaurante și pub-uri. Într-un stadion, fotbalistii talentați și atleții le creează bună dispoziție.



### Preotul

Omul nu trăiește doar pentru stomac, așa că trebuie să fie mulțumite și spiritele religioase ale tropicanilor. De acest lucru se ocupă oamenii lui Dumnezeu, în catedrale și biserici. Bineînțeles, nu pe gratis, iar plata urmează a se face în numerar.



### Turistul

Turiștii nu provin din Tropico, ci ajung aici cu vaporul sau cu avionul. Ei reprezintă cel mai profitabil factor economic, dar sunt foarte greu de mulțumit.

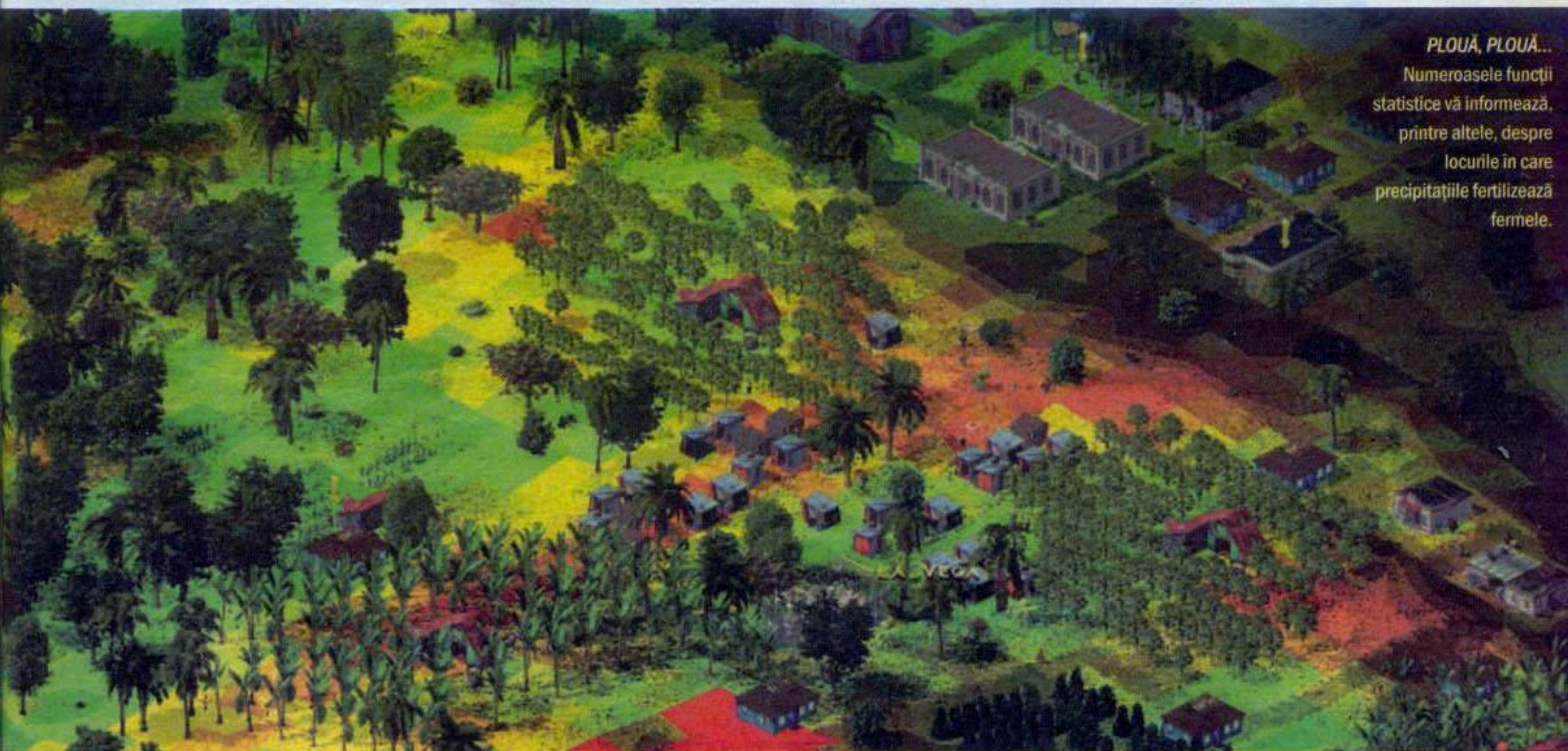
Sau cum ar fi să organizați o mare sărbătoare în cinstea lui El Presidente?

Puteți crea edificii care vor ridica nivelul de pregătire profesională, vor dubla rația

de alimente și vor face obligatorie protejarea împotriva poluării. Și dacă se ajunge la limită un clic de mouse, iar domnii din opoziție vor trece imediat în închisoare sau vor

fi victimele unui „sacrificiu” tragic. Înainte însă de a ajunge la astfel de măsuri drastice, e bine să încheiați niște polițe. Băncile transferă o parte din sumele statului pe

contul dumneavoastră privat din Elveția. Banii vă asigură petrecerea în liniște a restului vieții, în cazul în care, pentru a nu vi se suci gâtul, va trebui să părăsiți insula.



**PLOUĂ, PLOUĂ...**

Numeroasele funcții statistice vă informează, printre altele, despre locurile în care precipitațiile fertilizează fermele.



**STATȚĂRĂNESC**

Fermele și ranch-urile sunt la început principalele surse financiare pe care le aveți. În plus, acestea aprovizionează populația cu hrană.



De la economie, ministerul educației, distracție și timp liber și până la mass-media și religie, controlați fiecare aspect din viața cetățenilor dumneavoastră. Vă puteți axa pe agricultură și puteți umple astfel piața exportului cu trestie de zahăr, papaya sau tutun. Sau prelucrați materia primă în băuturi, sucuri de fructe sau țigări.

Puteți de asemenea amenaja mine din care să extrageți aur, bauxită și minereuri de fier. Sau vă încercați norocul cu hoteluri, ștranduri, cazinouri și atrageți pe insulă nenumărați turiști, construind un aeroport. Hotărâți chiriile și

## Doi munți pe o insulă

A crea un regat insular prosper nu e deloc simplu. PC Games a falsificat pentru dumneavoastră alegerile, a înăbușit revoluții și a dat populației pâine și distracție. Regimul nostru a durat pe insula Tropico nu mai puțin de 70 de ani, timp în care am creat o putere industrială în toate domeniile. Citiți în continuare cum își câștigă fiecare pâinea.



**1** La poalele munților, plantațiile de tutun și cafea o duc foarte bine. Fermele de ovăz și plantațiile de banane asigură alimentele de bază ale populației.

**2** În capitala Vatera locuiește cea mai mare parte a populației. Spital, biserică, stadion și piață, toate se află la o aruncătură de băț de locuințele cetățenilor.

**3** Când funcționează agricultura, puteți să vă apucați de dezvoltarea industriei. Este necesară o centrală industrială.

**4** E bine să cazați turiștii departe de zonele sărăcicioase. Vizitatorii vor să vadă ștranduri și păduri, nu hoți și cerșetori.



salariile. Amenajați stații de radio, posturi de televiziune și edituri care să vă facă propagandă pe întreaga insulă sau să fie comercializate peste mări și țări. Pe scurt, cine vrea să conducă Tropico are ceva treabă de făcut, dar va fi răsplătit cu o sumedenie de variante ale jocului, care îi vor face o mare plăcere. Controlul, în comparație cu versiunile preview, a fost simplificat de către producători. Acum, de exemplu, nu va mai fi nevoie să mergeți la fiecare fermă pentru a mări salariile. E de ajuns să atingeți o tastă și toți țărani de pe insulă vor fi fericiți.

Complexitatea incredibilă

e punctul forte al lui Tropico, dar în același timp și marea lui slăbiciune. Programul oferă la fiecare hotărâre câte un meniu cu o serie de tips, însă cine

### Complexitatea incredibilă e punctul forte al lui Tropico, dar în același timp marea lui slăbiciune.

nu a parcurs măcar o parte a tutorialului nu va fi foarte lămurit. Înrații simuloarelor economice și managerii de construcții își vor găsi un Eldorado-ul și vor avea posibilitatea să organizeze și să dezvolte

domeniul insular după bunul plac. Începătorii însă, lipsiți de speranțe și suprasolicitați, vor avea mult de furcă cu cifrele chiar și la nivelul cel mai simplu, înainte

să ajungă să construiască o insulă înfloritoare. Din fericire, Tropico oferă și o serie de statistici care ușurează guvernarea în mare măsură. Prin câteva clic-uri de mouse, constatați, de exemplu, care dintre instituții

sau fabrici vă aduc profit și care nu. Puteți găsi domenii cu sol bun, puteți afla unde se află minereurile sau puteți afla ce gândesc cetățenii despre dumneavoastră.

Poporul se compune din diferite fracțiuni, fiecare cu necesitățile sale. Astfel, pe intelectuali îi cucerți doar dacă construiți școli și universități. Cei religioși cer biserici și catedrale. Pentru socialiști sunt importante chiriile scăzute, iar capitaliștii mizează pe o industrie puternică.

Fiecare dintre cei 500 de locuitori își are viața sa privată. Fiecare merge la lucru, la culcare, la



**5** Rezultatul strădaniilor diplomatice purtate de-a lungul anilor: pe insulă s-a instaurat o bază militară puternică, aducând mari profituri.

**6** Cele două mine din vârfurile munților aduc aur și bauxită, pe care o prelucrăm cu profit în unitățile noastre industriale.

**7** Colegiul și universitatea nu-i mulțumesc numai pe intelectuali, ci asigură și forța de muncă calificată, atât de necesară industriei.

**8** Stația de emisie TV și radio, plus ziarele, nu numai că aduc bună dispoziție, dar difuzează și informații politice importante pentru conducere.





## ZONA INDUSTRIALĂ

Fabricile aparțin unităților care aduc profit. Pentru a funcționa însă în mod optim, ele necesită curent.

### Prima impresie PETRA MAUERÖDER



Acestui joc de tip All, inclusiv construcție, nu-i lipsesc prea multe. De fapt se simte doar lipsa unor misiuni mai simple.

Nu oricine este copt pentru această insulă. Tropico e incredibil de complex, iar cele opt scenarii single sunt mai dificile decât Pina Colada Gelage de pe malurile Domrep. Se pare că cei mai mulți dintre președinții concediați își vor găsi aici un mod endless. Jocuri precum Anno 1602 reușesc să facă mai bine saltul în ceea ce privește trecerea dincolo de stagiul de începător. Însă dacă pe Sim City 3000 nu-l mai dă jos de pe podium nici un cutremur, ce-l va face acest Tropico, cu nolle sale idei și stilul frumos de prezentare?

cumpărături, își petrece timpul liber la restaurant sau pe stadion, se căsătorește și face copii. Și mai are opinii politice și-l bat numeroase gânduri pe care, bineînțeles, puteți să le supravegheați.

scopuri: să căpătați, de exemplu, un loc în cărțile de istorie, să aveți supuși mulțumiți sau vistieria statului să fie plină. Pe lângă acestea, producătorii au pregătit

Stat muncitoresc sau țărănesc, un paradis al concediilor sau o națiune industrială.

**Tropico poate fi creat după bunul plac.**

Astfel, vă ajung pe la ureche diverse aluzii („Nu sunt deloc mulțumit de locuința pe care o am”) sau aveți parte de amuzament („Într-o bună zi am să fug din țară și am să lucrez pentru Pop-Top”).

Punctul central al lui Tropico este libertatea jocului; într-o anumită perioadă de timp aveți de îndeplinit unul din cinci

opt misiuni care vă pun de pildă în fața sarcinii de a reclădi imperiul în urma unui cutremur sau să ajungeți un lord al tutunului. Însă întru totul originală nu s-a dovedit nici una din misiuni. În principiu, acestea nu sunt decât variante dificile ale jocului liber.

BOGDAN GAVRA

### Test TROPICO

PRODUCĂTOR Pop-Top Soft. DISTRIBUITOR Best Computers

PREȚ 30 USD. T. DE APARIȚIE A apărut

NECESAR Pentium II 266 64 MB RAM HDD: 850 MB. RECOMANDAT Pentium II 800 128 MB RAM HDD: 850 MB

SUPORT Direct3D Volan Joystick. OpenGL Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1

GRAFICĂ 80%

Bogat în detaliu grafic pentru un joc de strategie

SUNET 80%

Ritmuri tipice încântă auzul

CONTROL 70%

Pretinde antrenament

MULTIPLAYER

Evaluare imposibilă

84

### SISTEM:

**TEST CENTER**

BENCHMARK: Programul se găsește pe CD.

640x480 min.  
640x480 max.  
800x600 min.  
800x600 max.  
1.024x768 min.  
1.024x768 max.

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim



# Nu tot ce strălucește e...

**C**ele trei screenshot-uri o demonstrează clar: din punct de vedere grafic, între bunicul *Dune 2* și nepotul său *Emperor* există diferențe enorme. La inovații ca grafică 3D rotibilă și cu funcție zoom, clădiri animate și secvențe intermediare fullscreen cu o calitate ca de cinema, strategii din 1992 puteau în cel mai bun caz doar să viseze. Astăzi, cu toate că astfel de elemente sunt o realitate, o privire dincolo de învelișul frumos ne arată că *Dune*, ca și multe alte

jocuri RTS, este înapoiat în ceea ce privește tehnica jocului comparativ cu evoluția grafică.

La fel ca *Tiberian Sun* sau *Red Alert 2*, *Emperor* ține să fie acel titlu prin care Westwood își va lua rămas bun de la erorile vechi și să ducă RTS-ul spre culmi noi. Doar că designul misiunii după schema F (ridicarea bazei, construirea unităților în masă și zdruncinarea adversarului) ne este deja cunoscută la fel de bine cum sunt deja și erorile de design din titluri mai vechi ale lui Westwood.

Cel mai bun exemplu pentru inteligența nereușită a adversarilor sunt harvester-ele, care, ca în *C&C*, renunță la serviciu în clipa în care două dintre acestea vor să se andocheze în același timp la rafinărie.

Având în vedere astfel de greșeli penibile și designul convențional al misiunilor, *Emperor* nu ne transmite nicidecum sentimentul că am avea de-a face cu un RTS al următoarei generații, indiferent cât de reușită ar fi în rest prezentarea jocului.



**DINASTIA DUNE** Clasicul și urmașul său trebuiau încă să se descurce cu o grafică 2D simplă. *Emperor* farmecă ochii cu efecte 3D demne de văzut.

## Referințele PC Games: STRATEGIE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	13	92
Earth 2150 2.0	RTS	58	92
Black & White	Strategie-Mix	1	92
Anno 1602	Strategie de construcție	31	91
Die Sims	Strategie de construcție	35	90
Dungeon Keeper 2	RTS	87	90
Jagged Alliance 2	TBS	39	90
Starcraft	RTS	29	90
Call to Power 2	TBS	83	89
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	99	88
Desperados	RTT	NOU	87
Commandos	RTT	64	86
Settlers 4	Strategie de construcție	11	85
Kicker Fotbalmanager 2	Fotbalmanager	110	85
Patrizier 2	Strategie de construcție	41	85
Sudden Strike	RTS	30	84
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	62	81
Emperor: Battle for Dune	RTS	NOU	79
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	53	78

## HIGHLIGHTS

pag.

- 88 Classics: Call to Power 2
- 88 Classics: Railroad Tycoon 2
- 88 Classics: Star Trek: Armada
- 80 Emperor: Battle for Dune
- 85 Original War
- 85 RIM
- 86 Settlers IV
- 87 Sims





# Emperor – Battle for Dune

**Intrarea lui Westwood în cea de-a treia dimensiune.** Cuceriiți prin măceluri în masă tronul vacant al planetei-deșert: Dune.

**P**laneta Arrakis: un teritoriu de nisip uitat de Dumnezeu, undeva într-un braț de spirală al galaxiei. E o planetă-deșert (cunoscută și sub numele **Dune**) în calea intereselor întregului Univers, cu climă nimicitoare, furtuni distructive de nisip și viermi ce trăiesc aici ajungând la o lungime de mai multe sute de metri. Doar aici se găsește misterioasa Spice, care oferă omenirii viață lungă și fără al cărei ajutor călătoria inter-

stelară ar fi imposibilă. Nu e deci de mirare că în romanele inventatorului lui Dune, Frank Herbert, totul se învârtă în jurul intrigilor și războiului pentru supremație pe Arrakis și astfel pentru controlul universului. Lumea fantastică din jurul lui Dune a fost deja de multe ori utilizată ca scenariu pentru jocuri PC. Printre cele mai cunoscute se numără cele două titluri RTS, **Dune 2** și **Dune 2000**, realizate de inventatorii lui Command &

Conquer, Westwood Studios.

Prin **Emperor: Battle for Dune**, americanii revin la planeta-deșert și continuă povestea din punctul în care se încheie **Dune 2000**.

Veteranii Arrakisului își mai amintesc cu siguranță că în încheierea jocului precedent, o metresă dornică de putere îl otrăvește pe bătrânul împărat Frederic și provoacă prin aceasta un haos total pe planeta-deșert. Având în vedere tronul rămas vacant, breasla spa-



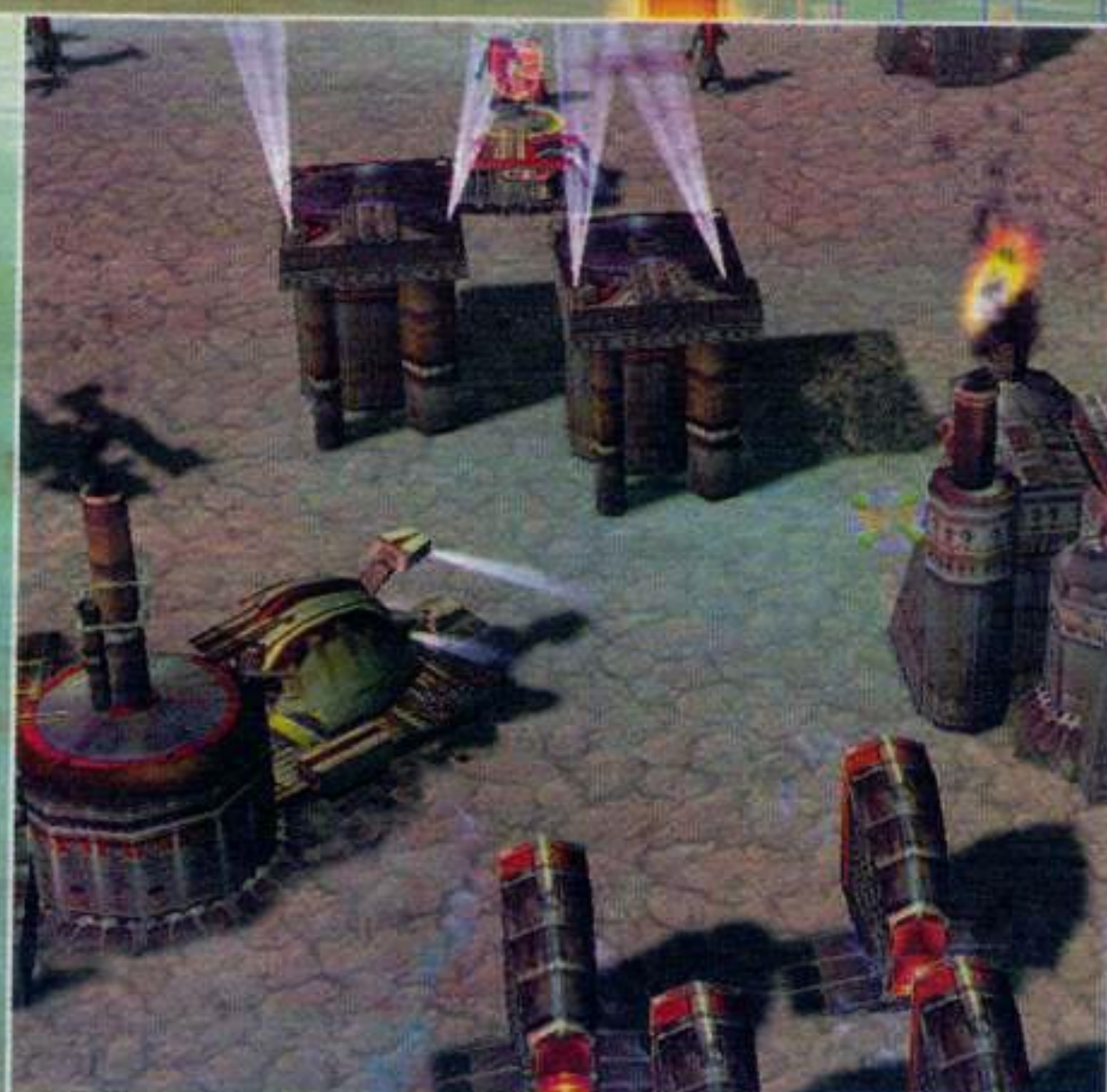


#### CALE LIBERĂ

Trebuie să păziți bine accesul la insule și să le întăriți cu câteva turnuri de artilerie. Prin poziția ridicată, apărătorii primesc un bonus de atac.



**SALVAȚI-VĂ CÂT MAI PUTEȚI!** Furtunile neașteptate de nisip pot deteriora puternic clădirile. Pedestrașii care intră în vârtej pot fi luați pe sus.



#### CURAT MURDAR

Baza Harkonen bine dezvoltată ne arată că poporul luptător nu pune prea mult accent pe protecția mediului înconjurător și curățenie.

țială, o organizație neutră care supraveghează și reglementează comerțul cu Spice, cheamă la război pentru domnie și invită casele nobile concurente la o conferință. Vechii rivali, casele Harkonen, Atrides și Ordos pornesc din nou lupta pentru supremație asupra planetei Dune. Perfizii ordoși, această misterioasă rasă de mercenari, trebuie să se țină de regulile severe ale luptei, asemeni celorlalte case. Războiul se desfășoară în exclusivitate pe suprafața planetei-deșert, luptele în alte sisteme planetare sau în spațiul cosmic fiind interzise.

Ca viitor comandant, vă aflați după secvența de deschidere în fața primei dvs. mari decizii. Prin click de mouse, vă alăturați uneia din cele trei case și preluați controlul asupra operațiunilor militare ale acesteia. Atrides utilizează tehnologii

avansate, ca sniperi sau mech-uri puternic blindate și înarmate. Harkonenilor le revine rolul rasei rele, care măcelărește infanteria adversă cu circulare supradimensionate sau îi dă foc cu blindate ce scupă flăcări. Casa Ordos se bazează pe tehnologii neconvenționale, ca luptătorii manipulați genetic, care cresc din resturile de pe câmpul de bătaie. Înainte de a vă aventura însă în prima bătălie, jocul vă pregătește într-o manieră tipică Westwood pentru sarcinile care vă așteaptă. Mentatul casei dvs. vă este superiorul direct și vă informează în secvențe intermediare, minuțios realizate, despre evenimentele războiului. Aproximativ 90 de minute de astfel de secvențe video au fost realizate cu actori profesioniști, ca de exemplu Michael "Worf" Dorn, și plasate pe cele trei CD-uri. În aceste filme se

țese povestea jocului între fazele de luptă, unde, ca în **Wing Commander**, veți putea influența șirul evenimentelor.

Pe câmpul de luptă, generalul în devenire e așteptat de o priveliște care pare familiară. Pe marginea dreaptă a imaginii se găsește bara de comenzi aproape nemodificată de la seria **Command & Conquer** încoace, cu ajutorul căreia ridicați clădiri și unități noi, vă îmbunătățiți baza sau vă faceți o imagine de ansamblu asupra situației tactice prin Radar. Peisajul, în schimb, nu mai are mult de-a face cu predecesorii, căci **Emperor** utilizează un engine grafic 3D în toată legea, care permite redarea hărții și unităților. În mod standard, veți urmări evenimentele dintr-un unghi de sus, cu roțița mouse-ului putând aborda imaginea în zoom în trepte predefinite, iar prin

comenzile tastelor perspectiva se înclină nesacadat.

În ceea ce privește comandarea trupelor, producătorii se bazează pe vechea metodă Westwood: printr-un click stâng marcați unitatea, comenzile de marșaluire și de atac sunt atribuite de asemenea prin tasta stângă a mouse-ului, prin clic drept desființați un marcaj sau opriți o comandă. În mod ciudat, **Emperor** renunță la practicul clic dublu pentru marcarea tuturor unităților vizibile ale aceluiași tip. Acest lucru e deosebit de enervant, mai ales pentru comandanții Atrides, care ar dori să-și grupeze repede infanteria după tipuri. Pedestrașii acestei case se aseamănă foarte mult între ei și de aceea grupurile amestecate trebuie să fie de multe ori divizate cu multă silință, manual, unul câte unul, într-o perspectivă de cadru apropiat. Cunoscută de la



# Cei mai importanți războinici ai deșertului

Pe lângă cele trei case mari, la conflictul pentru Arrakis mai participă și alte cinci partide (așa-numitele subcase), care dispun

fiecare de tehnologii proprii. Din motive de spațiu însă, ne-am concentrat în prezentarea noastră doar la cele trei case mari cu care se

poate juca, prezentându-vă cele mai importante unități de infanterie, aeriene și de blindate.

## Casa Atreides



Atreides dau o importanță mare trupelor terestre bine pregătite. Astfel, infanteriștii care au ajuns la gradul trei de experiență se pot întoarce în cazarmă pentru a-i instrui pe recruți până la gradul 1.

## Casa Harkonen



Brutalii luptători ai casei Harkonen sunt cunoscuți prin armamentul lor blindat, puternic și eficient. Chiar și unitățile greu avariate funcționează cu eficiență maximă până la distrugerea lor totală.

## Casa Ordos



Ordos sunt măestri ai manipulațiilor genetice și profită de această tehnologie pe câmpul de luptă. Unitățile Ordos avariate se autoregenerează, dar vehiculele afectate ale acestei case nu luptă cu eficiență maximă.

### Infanterie

#### Sniper

Acești țințasi de precizie au cea mai mare rază de acțiune dintre toți pedestrașii și provoacă pagube mari infanteriștilor inamici. Totuși, pentru a reîncărca arma au nevoie aproape de o veșnicie.

#### Infanteria Kindjal

Războinicii care poartă mortiere, cu care pot distruge blindate și clădiri. Arma greoaie trebuie să fie montată, Kindjalii pierzând astfel din mobilitate.

#### Cercetaș

Acești scouti funcționează asemănător cu membrii celorlalte două case. Neînarmați și cu o rază de vizibilitate puternic mărită, sunt deosebit de eficienți în cartografierea hărții.

#### Lansator de flăcări

Ținta cea mai bună a acestor lenți soldați Harkoneni este infanteria adversarului. Grație blindajului gros, acești tipi rezistă la mai multe lovituri comparative cu ceilalți infanteriști.

#### Chemical Trooper

Acești soldați se aseamănă cu unitățile lansatoare de flăcări ale Harkonenilor și sunt cele mai eficiente împotriva celorlalți infanteriști. Raza mică de acțiune a armei îi recomandă pentru lupta de aproape.

#### Saboteuri

Unitățile care cochetează cu suicidul, se aruncă în aer la contactul cu inamicul, provocând astfel distrugerii mari. Îndeosebi împotriva țințelor fixe se dovedesc a fi deosebit de utile.



### Vehicule

#### Minotaur

Mega-mechurile pline de arme ale Atreides sunt mari, grele și lente. Blindajul și raza mare de acțiune a minotaurului îl face ideal pentru atacul țințelor puternic apărute.

#### Atelier mobil

Această unitate practică repară vehiculele aliate pe câmpul de luptă. Atelierul mobil e deosebit de util, deoarece poate vindeca rapid unitățile atacate de Teilaxu-Leeches.

#### Circulara

Cu imensul ei disc de circulară, această unitate rapidă măcelărește toți soldații adversari care se apropie prea mult. Doar că astfel distruge și câmpurile de Spice, pe care le atinge în timpul misiunii.

#### Devastator

Mech-ul terminator de atac e îngrozitor de lent, dar e mai bine înarmat și mai blindat decât oricare altă unitate din joc. Datorită lansatorului său de rachete, e periculos și pentru navele.

#### Blindat laser

Acest blindat rapid e dotat cu un tun laser și un scut de protecție, se deplasează pe o pernă de aer și nu poate fi utilizat pentru coliziuni cu infanteria inamică.

#### Cobra

Un tun mobil, care funcționează asemănător artileriei din C&C. Pentru a atinge raza maximă de acțiune, tunul trebuie desfăcut, astfel pierzând însă din mobilitate.



### Unități aeriene

#### Ornithopter

Acest vânător ușor e dotat cu un lansator de rachete și își încarcă munițiile din aeroport. În escadrile, atacurile cu Ornithopterul pot provoca distrugerii devastatoare.

#### Drone

O unitate aeriană ușoară, care se utilizează prin rachetele aer-aer împotriva unităților aeriene ale adversarului. Drone are blindaj subțire și de aceea poate fi ușor distrusă de unitățile inamice.

#### AA-Plattform

Această unitate plutitoare se deplasează foarte încet și se utilizează ca un fel de turn mobil la paza propriei baze. Poate ataca atât țintele de sol, cât și pe cele aeriene.

#### Verb. Carryall

Modelul evoluat al Carryall-ului este un vehicul de transport greu, cu care puteți transporta unități străine sau proprii în oricare punct al hărții.

#### Ochiul zburător

Acest vehicul zburător este varianta aeriană a saboteurului. Dacă ochiul zburător se apropie de o unitate inamică, explodează și desantează un saboteur, care la rândul său sare și el în aer.

#### Mină aeriană

O unitate defensivă, care explodează și eliberează un roi de rachete aer-aer, în clipa în care se apropie un obiect zburător inamic. Datorită blindajului ușor, mina e sensibilă la foc.





## ÎN COMPARAȚIE

În comparația directă cu elita genului, **Emperor** pare mai degrabă bătrân, în pofida prezentării minuțioase.

Cu toate că **Red Alert 2** apelează doar la grafică 2D, prin tehnica 3D **Emperor** nu reușește să acapareze terenul.

În continuare în topul RTS-ului 3D se află **The Moon Project**, care nu-și

permite erori. La vârf tronează excelentul **AoE 2** al lui Ensemble, care este cea mai bună alegere în acest gen, cu atmosfera sa unică și gameplay-ul ingenios. Cu toate că a îmbătrânit deja, mai ales la partidele multiplayer, spectacolul spațial **Starcraft** al lui Blizzard are în continuare mare succes.

Age of Empires 2	92
Starcraft	90
The Moon Project	89
Red Alert 2	81
<b>Emperor</b>	<b>79</b>

precursori, o caracteristică tipică genului este marcarea diferitelor grupe prin tastele de control și de cifre. Un grup marcat se poate activa din nou prin apăsarea cifrei corespunzătoare, dar numai domnii de la Westwood știu de ce în **Emperor** nu e posibil să duci imaginea asupra grupului selectat, prin repetata apăsare a tastei.

Ca în multe alte jocuri RTS, majoritatea bătăliilor le începeți cu un număr sărăcăcios de unități și cu centrala mobilă de intervenție, șantierul.

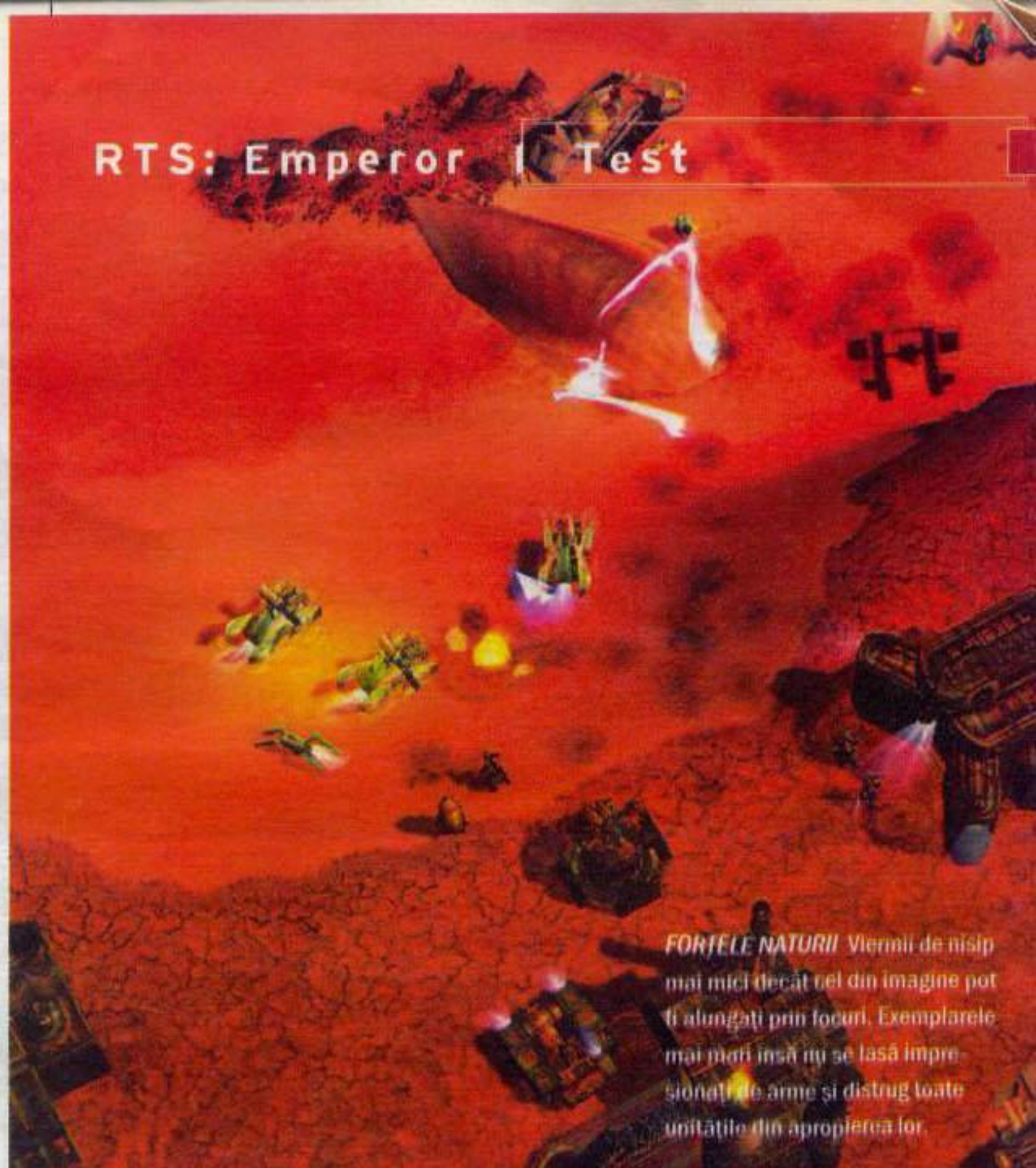
Datorită condițiilor neospitaliere, nu puteți începe, după cum doriți, cu dezvoltarea bazei dvs. În infinitul deșert, pe toate hărțile se găsesc insule stâncoase și doar aici vă puteți exercita în voie pofta de expansiune.

Pe solul nisipos al deșertului nu se poate construi; fundațiile pe care în precursori trebuia să le așterneți

sub fiecare clădire țin de domeniul trecutului.

Oferta de unități este, după cum v-ați obișnuit, foarte bogată, majoritatea unităților având un adversar corespunzător în cel puțin una dintre casele adverse. În vârful arborelui tehnologic vă așteaptă - ca de fiecare dată - cele mai puternice vehicule, ca devastatorul Harkonenilor, care poate nimici de unul singur baze mai mici. Pe lângă cele trei case principale, Atreides, Harkonen și Ordos, la război mai participă și alte cinci fracțiuni. Pe lângă războinicii băștinași Fremmeni, veți întâlni Ix, Teilaxu, breasla navigatorilor și garda de corp a împăratului, temuții Sardaukar. Aceste așa-numite subcase vă aprovizionează, pe dumneavoastră sau pe adversarii dumneavoastră cu tehnologii noi și cu războinici cu aptitudini speciale. Astfel, Fremenii, de exemplu, pot

## RTS: Emperor I Test



**FORȚELE NATURII** Vieni de nisip mai mic decât cel din imagine pot fi alungați prin focuri. Exemplarele mai mari însă nu se lasă impresionate de arme și distrug toate unitățile din apropierea lor.



## OPINII SASCHA GLISS



Grafică complet nouă și un joc preistoric. **Emperor** este cel mai frumos **Command & Conquer** al tuturor timpurilor.

Ce se întâmplă la Westwood? Realizatorii RTS de aici ne fericesc în mod regulat cu versiuni noi ale aceleiași prime opere din 1992. Iar **Emperor** nu face nici o excepție în seria versiunilor noi, dar neinspirate. După o bucurie de început, provocată de grafică 3D elegantă, fluid animată și secvențele minuțioase de film, căutând elemente noi ne trezim repede la realitate: în cele mai multe misiuni, bunul și vechiul Tank-Rush conduce spre succes la fel de bine ca în **C&C**. La fel de cunoscută pentru cunoscătorii precursorilor s-ar părea și inteligența artificială a unităților proprii, care face ca un harvester să o ia spre teritoriul inamicului unul după altul, doar pentru a fi măcelărit acolo fără milă. Harta tactică (leagă diferitele bătălii individuale) e o idee inspirată, dar nu a fost integrată în mod consecvent în joc. Astfel, și în luptele de apărare vă va aștepta aceeași sarcină ca în misiunile ofensive: distrugerea tuturor unităților inamice.

## Vechile păcate ale tinereții

Sub fațada elegantă a lui **Emperor** se pare că nu s-a mai schimbat nimic de pe vremurile lui **Command & Conquer**. Astfel, am dat de buguri și erori de design pe care le-am crezut deja de mult pierdute, cu care Westwood se confruntă deja de ani de zile. Vechiul truc "cu gardul" de expansiune a domeniului propriu de influență funcționează încă la fel de bine ca în **Tiberian Sun** din 1995. Tot din această vreme pare să fi venit și inteligența artificială a unor unități: tocmai harvesterele, atât de importante pentru evoluția jocului, refuză de multe ori să se andocheze la o platformă liberă a rafinării, pentru a-și preda marfa atât de prețioasă. De fapt, transportoarele Carryall ar trebui să scoată din zona de pericol colectoarele de Spice aflate sub atac. Când acesta se află sub atac, Carryall-ul îl și ridică, dar îl pune imediat înapoi în aceeași zonă de pericol. Acest lucru e și mai enervant, pentru că Carryall-urile lucrează complet autonom și nu pot fi comandate direct de jucător.

## UN SUPLIMENT DRĂGUȚ

Ca într-un joc de societate, în fazele tactice vă mutați trupele de rezervă pe hartă. Această hartă însă nu e cu adevărat important pentru joc.



## Test | RTS: Emperor

**DELICIUL OCHIULUI** Chiar și detaliile grafice, cum ar fi cartușele gloanțelor, se pot recunoaște în gradul cel mai mare de zoom. Această perspectivă însă nu e optimă pentru joc.

**ARMĂ AERIANĂ DEVASTATOARE** Ornithopterele Harconienilor distrug singure și bazele bine păzite ale adversarului. Grație blindajului lor greu, pot rămâne o vreme lungă în focul inamicului, distrugându-și ținta.

atrage viermii de nisip sau să călărească imensele târătoare spre rândurile inamicului.

Pentru a da o importanță mai mare managementului trupelor, **Emperor** apelează la sistemul de experiență cunoscut deja din **Red Alert 2**. Cu cât un soldat sau un vehicul trece prin mai multe lupte, cu atât mai mult va crește experiența sa. Trupele excelente pot fi desemnate cu până la trei grade, acestea având un efect direct asupra eficienței unităților. Astfel, o unitate cu experiență face mai multe distrugerii decât un recrutar nepriceput, dispune de mai multe puncte de viață sau primește aptitudini deosebite.

Între misiuni vă plănuiți desfășurarea trupelor pe o hartă tactică. Aici decideți care să fie următorul teritoriu

pe care îl veți ataca și primiți informații despre subcasele care operează în acel moment în zona respectivă, pe care prin acțiuni de ajutorare le puteți aduce de partea dumneavoastră pe câmpul de luptă.

Pe aceeași hartă vă administrați și trupele de întărire, pe care fie că le luați cu dumneavoastră în bătălie, fie le lăsați ca garnizoană în zonele periculoase.

În centrul acțiunii jocului se află însă și acum luptele în timp real. În prim-plan reintră vechiul principiu de joc: "baza inamică făcută praf și pulbere". Puține misiuni se abat de la această schemă. Astfel, în campanie veți da relativ devreme o luptă cu o mică unitate specială într-o navă de transport sau trebuie să tranșați un conflict intern pe planeta de origine a casei dvs. **ANDREI RITOK-SCHOTSCH**

### PUNCTAJ EMPEROR

**PRODUCĂTOR** Westwood  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 30 USD  
**T. DE APARIȚIE** 14.06.2001

**NECESAR** Pentium II 350  
64 MB RAM  
HDD: 650 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 600  
128 MB RAM  
HDD: 650 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet 4  
1 jucător/pachet  
Rețea 8

**GRAFICĂ** 80%  
Stil original, grafică 3D tehnic reușită

**SUNET** 80%  
Soundtrack bombastic, texte reușite

**CONTROL** 80%  
Lipsește unele elemente importante

**MULTIPLAYER** 70%  
Bătălii multiplayer după schema F

79

**CA OILE LA ABATOR** Scoutii Atreides nu au nici o șansă împotriva unei astfel de întăriți bine fortificate. Acești pedestrași rapizi nici nu sunt meniti pentru atac, ci pentru cercetarea imprejurimilor.

### SISTEM: TEST CENTER

**BENCHMARK:**  
Programul îl găsiți pe  
CD-ROM

640x480 min.  
640x480 max.  
800x600 min.  
800x600 max.  
1.024x768 min.  
1.024x768 max.

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

#### MINIMAL DETAIL



Pentru o performanță maximă, setați în **Advanced Settings** adâncimea de culori și rezoluția la valori reduse. Pentru umbră, modele și texturi, selectați de asemenea cel mai mic nivel de detalii. Acest lucru aduce mai multă performanță, dar afectează dramatic calitatea graficilor.

#### MAXIMAL DETAIL



Dacă toate detaliile sunt activate, **Emperor** strălucește deplin, dar cere un hardware performant. În versiunea noastră de testare, performanța a mai lăsat de dorit la detalii maxime.

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim



# RIM - Battle Planets



## RĂZBOI DE IARNĂ

Luptați pe terenuri și în condiții diferite: zăpadă, deșert, asteroizi și mine.

**Într-o galaxie îndepărtată se poartă un război turn based, între mașini și insecte.**

**D**upă ce Blue Byte, cu al său *Battle Isle 4*, nu a reușit să satisfacă pe deplin așteptările, inventatorul seriei, Bernhard Evers, încearcă acum să se agațe de succesele vechi sub o manta nouă. *RIM - Battle Planets* vă transpune în rolul comandantului Adamski.

Cu ajutorul unei nave spațiale și unei armate puternice de blindate, artilerie și avioane de vânătoare, acesta încearcă să descopere artefactele unei rase dispărute de extraterestri.

Sistemul de luptă e simplu de înșușit, permițând și o sumedenie de finețuri tactice. În două faze separate, părțile combatante își mișcă trupele într-un peisaj 3D cu diferențe de altitudine și raze de vizibilitate, după care se atacă.

Unitățile lovite nu numai că iau foc, dar pierd unul după altul, în funcție de gradul de avarie, scuturi, arme și propulsie.

Veți străbate planete exotice prin 30 de nivele, urmărind story-ul relatat în secvențe 3D.

*RIM* este un joc tactic solid, fără slăbiciuni mari, care pe termen lung oferă însă puțină diversitate. Chiar și așa, este recomandabil fanilor.

## PUNCTAJ RIM - BATTLE PLANETS

**PRODUCĂTOR** Trinode **DISTRIBUTOR** Fishtank Int.

**PREȚ** cca. 30 USD **T. DE APARIȚIE** A apărut

**NECESAR** Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 650 MB **RECOMANDAT** Pentium III 650 128 MB RAM HDD: 650 MB

**SUPORT** Direct3D Volan Joystick OpenGL Gamepad Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Internet 8 1 Jucători/pachet

**GRAFICĂ** 60%

Nu tocmai elegantă, dar potrivită

**SUNET** 70%

Personaje cu speech-uri reușite

**CONTROL** 80%

Nu lasă nimic de dorit

**MULTIPLAYER** 70%

În pofta TB-ului, aproape că nu se așteaptă deloc

79

# Original War



## SANITARI!

Vindecați repede soldații răniți, căci rar veți mai primi întăriri.

**Americanii și rușii luptă cu două milioane de ani înaintea erei noastre. Participați și dvs.!**

**D**eoarece armata americană vrea să ia înaintea rușilor diferite materii prime, își trimite trupele în trecut, prin mașina timpului. Dar ceva nu merge bine, rușii află de plan și îndată vă treziți în mijlocul unui război în timp real în era preistorică.

Într-una din cele două părți veți conduce o mână de

oameni prin 15 misiuni ale unei campanii întortocheate. Altfel decât în majoritatea jocurilor de gen, nu puteți construi pur și simplu unități noi, ci trebuie să vă descurcați cu oamenii pe care îi aveți.

Toți membrii echipei dvs. dispun de valori de caracter sau cunoștințe tehnice care se îmbunătățesc pe parcursul jocului. Dar nici nivelele nu se axează pe obișnuita schemă "construcție de bază, cotropirea inamicului". Sunteți așteptat mai degrabă de un mixaj iscusit de misiuni de comando, exploatare a resurselor și misiuni de salvare.

Faptul că *Original War* în pofida ideilor originale pe care le deține, nu atinge un punctaj mai ridicat se datorează AI-ului moderat al adversarilor, o altă cauză fiind faptul că unele misiuni nu se pot soluționa decât dacă se salvează și se încarcă în mod exagrat.

## PUNCTAJ ORIGINAL WAR

**PRODUCĂTOR** Alta Interactive **DISTRIBUTOR** Virgin Int.

**PREȚ** cca. 30 USD **T. DE APARIȚIE** A apărut

**NECESAR** Pentium II 266 64 MB RAM HDD: 600 MB **RECOMANDAT** Pentium II 450 128 MB RAM HDD: 1100 MB

**SUPORT** Direct3D Volan Joystick OpenGL Gamepad Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC - Internet 8 1 Jucători/pachet

**GRAFICĂ** 60%

Aspect vetust, imagine de ansamblu slabă

**SUNET** 80%

Speech bun

**CONTROL** 70%

Nu tocmai intuitiv, dar bun

**MULTIPLAYER** 60%

Nu atât de puternic ca împotriva PC-ului

76





# The Settlers 4

Blue Byte își repară greșelile și vine cu noi features.

N-am crezut însă nimic **înainte de a testa.**



**TRAFALGAR** La astfel de confruntări navale se ajunge foarte rar, chiar și în partidele multiplayer.



## ARTA MIȘCĂRII

Animațiile sunt, după cum se poate vedea și în imagine, la creme de la creme.

## POLUAREA E ÎN FLOARE

Cine joacă în modul economic trebuie să-și depășească planul de producție.



**N**u numai redactorii PC Games și-au pus în-  
trebări în legătură cu  
momentul în care **The Settlers 4**  
se va putea juca și în rețea. Miile  
de cumpărători au trebuit să  
constate dezamăgiți cum cei de  
la Blue Byte au uitat de promi-  
siunea cu modul multiplayer.

Și parcă nu ar fi fost de-  
ajuns, chiar și partidele des-  
fășurate pe Internet s-au  
dovedit extrem de instabile, solo  
settlerii întâmpinând nenu-  
mărate probleme de ordin

tehnic. Patch-ul apărut chiar în  
ziua lansării a fost de prea puțin  
ajutor. Mai mult, anumite părți  
din joc nu puteau fi încărcate.  
Într-o săptămână însă, a apărut  
un nou patch, care a remediat  
aceste probleme.

Update-ul actual conține, în  
sfârșit, mult așteptatul mul-  
tiplayer. Pacifiștii vor fi foarte  
încântați de mode-ul economic:  
două echipe să întrec timp de o  
oră în operațiuni de colonizare,  
iar tabăra care a reușit să pro-  
ducă mai mult din cele patru

tipuri de mărfuri, alese dintr-un  
total de șapte, poate să-și așeze  
pe creștet cununa de lauri.

În cooperation mode, jucă-  
torii se aliază pentru a-și  
confrunta forțele cu cele ale  
unui adversar PC extrem de  
puternic. Nici din punct de  
vedere tehnic nu prea avem ce  
comenta.

În timpul sesiunii de testări  
la care a fost supus în redacția  
noastră, **The Settlers** nu a căzut  
nici măcar o singură dată.

MIHELE HORIA

## OPINII RÜDIGER STEIDLE



De ce nu puteați lucra astfel  
de la început,  
Blue Byte? Să fii colonist  
e acum într-adevăr distractiv!

Ultimul up-date al coloniștilor ar trebui să liniștească apele foarte în-  
volburate în urma lansării. Fără căderi de sistem sau alte probleme  
tehnice serioase și cu un sistem multiplayer, cea de-a patra parte a sa-  
găii economice ne luminează acum cu adevărat zilele. Cu acest extraor-  
dinar simulator economic, extrem de complex și totuși relativ ușor de  
pătruns, nu veți mai avea timp pentru alte probleme, în afară de reali-  
zarea planurilor cadastrale și bătălii desfășurate în timp real. Singurele  
lipsuri ale soft-ului sunt cele deja remarcate; nu prea s-au adus ele-  
mente noi în comparație cu versiunile precedente. Partidele multiplay-  
er nu mi se par însă atât de reușite precum campaniile: fazele de con-  
strucție sunt mult prea lungi și prezintă prea puține variante strategice.  
Sperăm că Blue Byte îi va ajuta și pe cei ce încă se mai plâng pe for-  
umul Settlers de bug-uri și crash-uri.

## PUNCTAJ THE SETTLERS 4

**PRODUCĂTOR** Blue Byte  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** 16,50 USD  
**TERMEN** A apărut

**NECESAR** Pentium II 233  
64 MB RAM  
HDD: 210 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 650  
128 MB RAM  
HDD: 370 MB

**SUPPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC -  
Internet 8  
1 joc / pachet

85

**GRAFICĂ** 80%

Tuturor le plac detaliile.

**SUNET** 80%

Puteți integra benzi muzicale proprii în joc.

**CONTROL** 70%

Interfața nu e întotdeauna perfectă.

**MULTIPLAYER** 70%

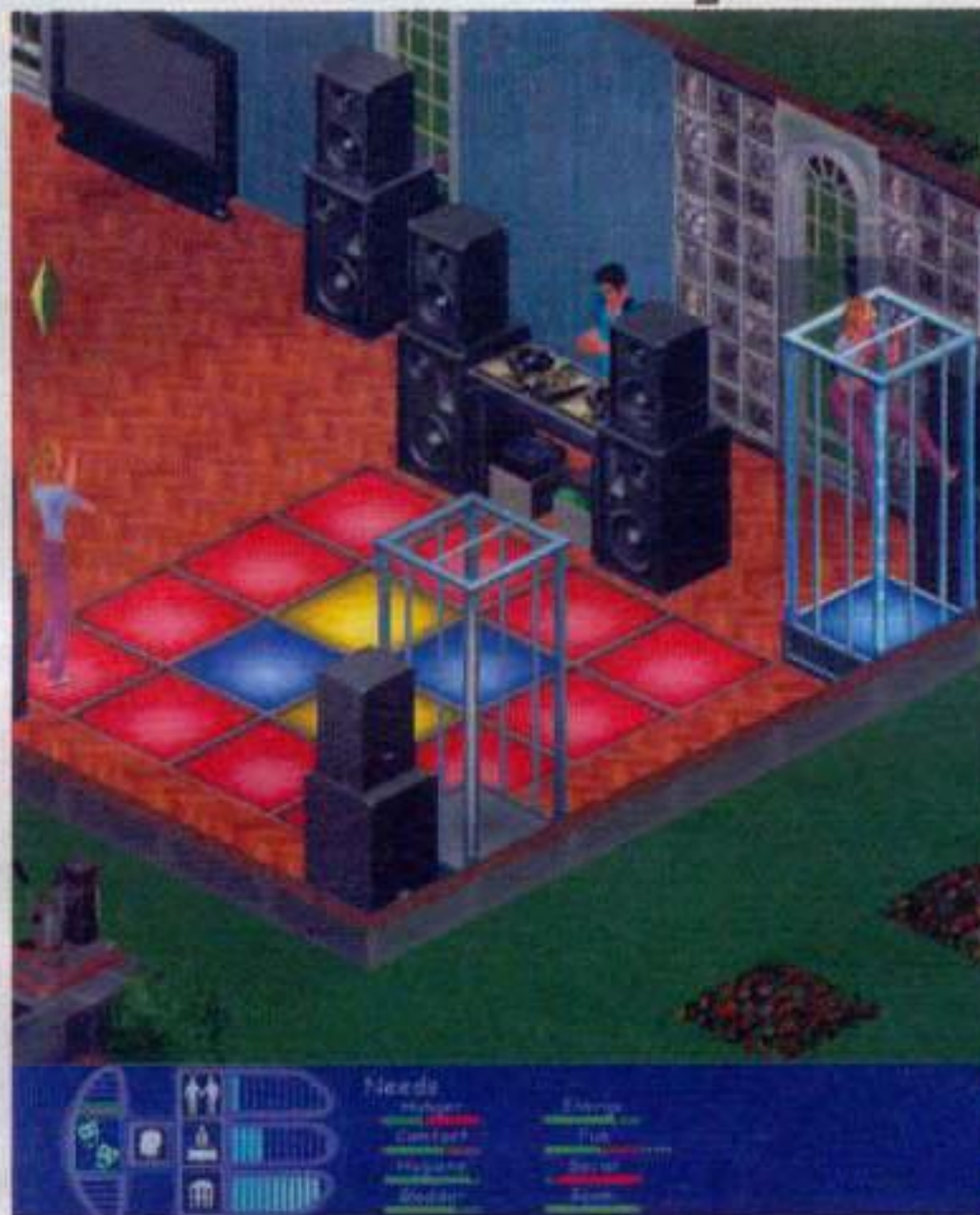
Pe Internet nu funcționează deocamdată decât prin ISDN.





# The Sims: Party non stop

Cel de-al doilea add-on ne pune față în față cu niște **simși** al naibii de cheflii, lucru remarcat chiar și de vecini. Pofțiți la lecția nr.1: Cum să ai o familie model!



**PĂSĂRICA DIN COLIVIE** Când bărbățul dă bice instalației stereo, frumusețea feminină se dezlănțuie pe parchet; am văzut însă și muleri mai „bărbate” care o făceau în cușcă!



**FLYING HIGH** În vreme ce gazda de sex feminin se desfată cu taurul electric, atmosfera este întreținută de un stripper.

**F**amilia Presley își face de cap! Capul familiei, Elvis, este chinut de talente chinuind la rândul său mixerul, în timp ce, într-o cușcă, dulcea-i soțioară face looping-uri din fundic. În momentul în care cheful atinge culmile dezmățului, dintr-un tort imens își face apariția o apetisantă stripteusă care sucește mințile masculilor prezenți. Ultimul add-on al life - simulatorului **The Sims** aduce lumină în casa omuleților digitali. Pe lângă sculele

disco indispensabile cheflilor, CD-ul conține noi mobile, tapete, țoale pe măsură și noi personaje. Fanii western își pot acum mobila odăile cu canapele și fotolii de piele, pereții fiind decorați cu "spoilere" de taur. Deși nu au fost create noi cariere, lipsa acestora e compensată de adevăratele orgii care au menirea de a lega și întreține noi prietenii. Prin intermediul relațiilor veți ajunge astfel în pozițiile superioare ale sistemului - și la ei ca și la

noi, pilă - tociță - polizor!

Chefurile acestea sunt însă arme cu două tăișuri: cel ce nu va ști să-și aleagă invitații riscă să fie rapid dezavuat.

În rest, viața simșilor se desfășoară la fel ca și până acum: aveți misiunea de a asigura progresul social al protejaților dumneavoastră, de această dată folosindu-vă însă de atributele fizicului ei/lui. Familii întregi, WGs, singles - iată țara unde totu-i posibil!

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ THE SIMS: PARTY NON STOP

**PRODUCĂTOR** Maxis  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 15 USD  
**T. DE APARIȚIE** apărut deja

**NECESAR** Pentium II 233  
32 MB RAM  
HDD: 300 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 500  
128 MB RAM  
HDD: 500 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucători/pachet

**79**

## OPINII SASCHA GLISS



Un supliment original pentru crescătorii de simși și petrecăreți.

Cum, nici o nouă carieră? Țăăă!!! Comparativ cu primul add-on care era mai complex, noul CD este inferior. Oricum, bunătățile primite - taurul electronic, DJ - mixerul și stripperi - dau jocului o nouă orientare, și asta nu doar în ceea ce privește chefurile, căci multe din noile obiecte își găsesc întrebuințare în viața de zi cu zi. Dar majoritatea lor sunt într-adevăr destinate organizării distracțiilor. Cine ține simșii în PC, dovădindu-se un adevărat fan, poate obține în schimbul exageratei sume de 15 USD o cutie a Pandorei plină de nebunii. Până ce reușiți să epuizați toate nebuniile ce vă stau la dispoziție, vor trece multe seri distractive.

**GRAFICĂ** 80%

Animații nostime, seturi grafice alurite

**SUNET** 70%

Party-sound nou și bucăți muzicale

**CONTROL** 80%

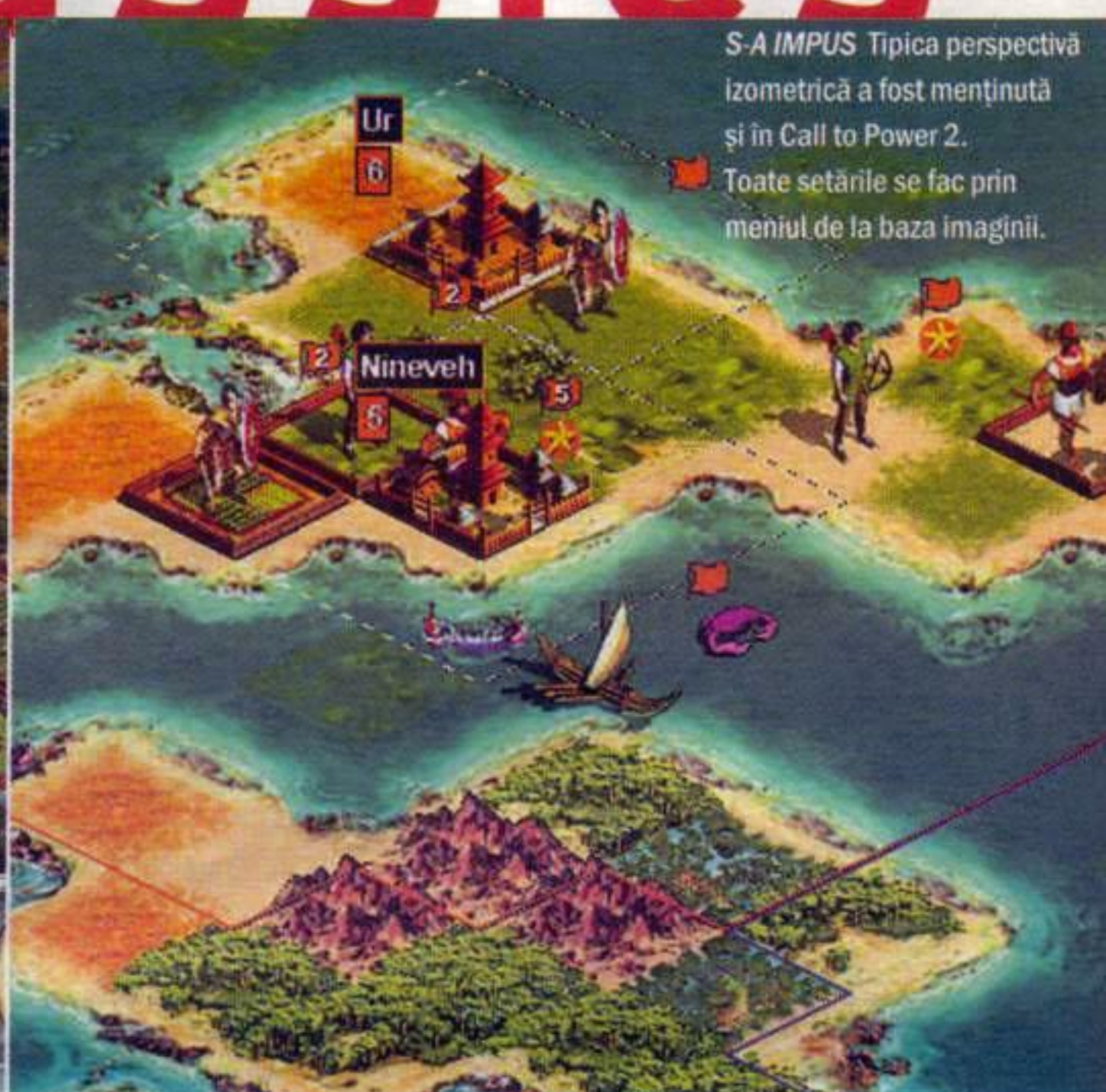
Tipic Sims: simplu și intuitiv

**MULTIPLAYER** -%

nu suportă



# Classics



S-A IMPUS Tipica perspectivă izometrică a fost menținută și în Call to Power 2. Toate setările se fac prin meniul de la baza imaginii.

## APROAPE

La bătălii, jocul trece în fereastra de luptă. Trupele echilibrate le înving aproape întotdeauna pe cele compuse doar din specialiști.

# Call to Power 2

Nu e doar o scurtă istorioară. Ca lider nemuritor, vă conduceți poporul spre glorie și măreție de-a lungul a peste patru mii de ani.

**P**entru amatorii scenariilor istorice de tipul "ce-ar fi fost dacă...", seria **Civilisation** a fost deja cel mai important teren de manifestare. Acest lucru nu s-a schimbat nici la **Call to Power 2**, cum nu s-a schimbat nici principiul de joc, consolidat deja parcă în beton: vă conduceți poporașul colonist preistoric prin toate epocile, pentru a atinge în cele din urmă, ca scop ultim, supremația exclusivă asupra lumii întregi. Cercetați rând

pe rând lumea izometrică a jocului, fondați orașe și le dezvoltați. Mai devreme sau mai târziu, dați și de alte popoare; grație opțiunilor ample de diplomatie, de la alianță și schimb de informații până la ațâțarea împotriva unui inamic, aproape totul e posibil. Însă de cele mai multe ori relațiile se sfârșesc într-un război crâncen. Norocul le surâde celor care au investit din timp în cercetare. Cu cât mai evoluat vă este poporul, cu atât mai eficiente sunt unitățile pe care le trimiteți

ei în bătălie. Sistemul de luptă a fost prelucrat în așa fel încât hotărâtoare este mai degrabă compunerea armatei decât puterea trupelor individuale. Deoarece fine tuning-ul se afla în vârful listei producătorilor, **Call to Power 2** e cel mai bun **Civilisation** până la ora actuală. Asta în pofida unor slăbiciuni, cum ar fi de exemplu meniul complicat fără rost.

Producător ..... Activision  
Preț ..... cca. 39 USD

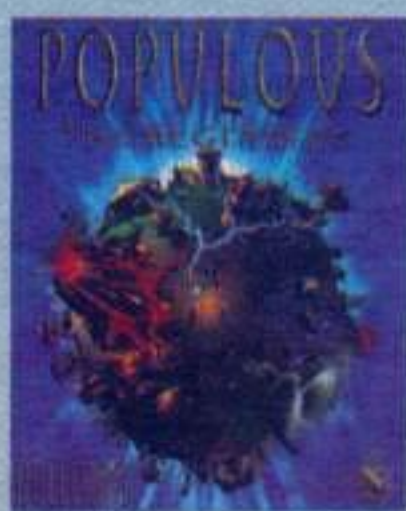


## Știați că...

- ideea lui **Civilisation** nu provine de la renumitul designer Sid Maier, ci se bazează pe un joc de societate relativ necunoscut?
- în **Call to Power 2**, nivelul spațial al precursorului, neagreat de fani, a fost scos complet, fără a se înlocui?

## BUN ȘI IEFTIN

### Populos 3 - The Beginning



Best Computers, 180.000 lei

**D**upă apariția lui **Black&White**, parcă ne aducem aminte de cealaltă capodoperă a lui Peter Molyneux, care, la vremea ei anunța că drumul spre divinitate nu este chiar ușor.

### Railroad Tycoon 2

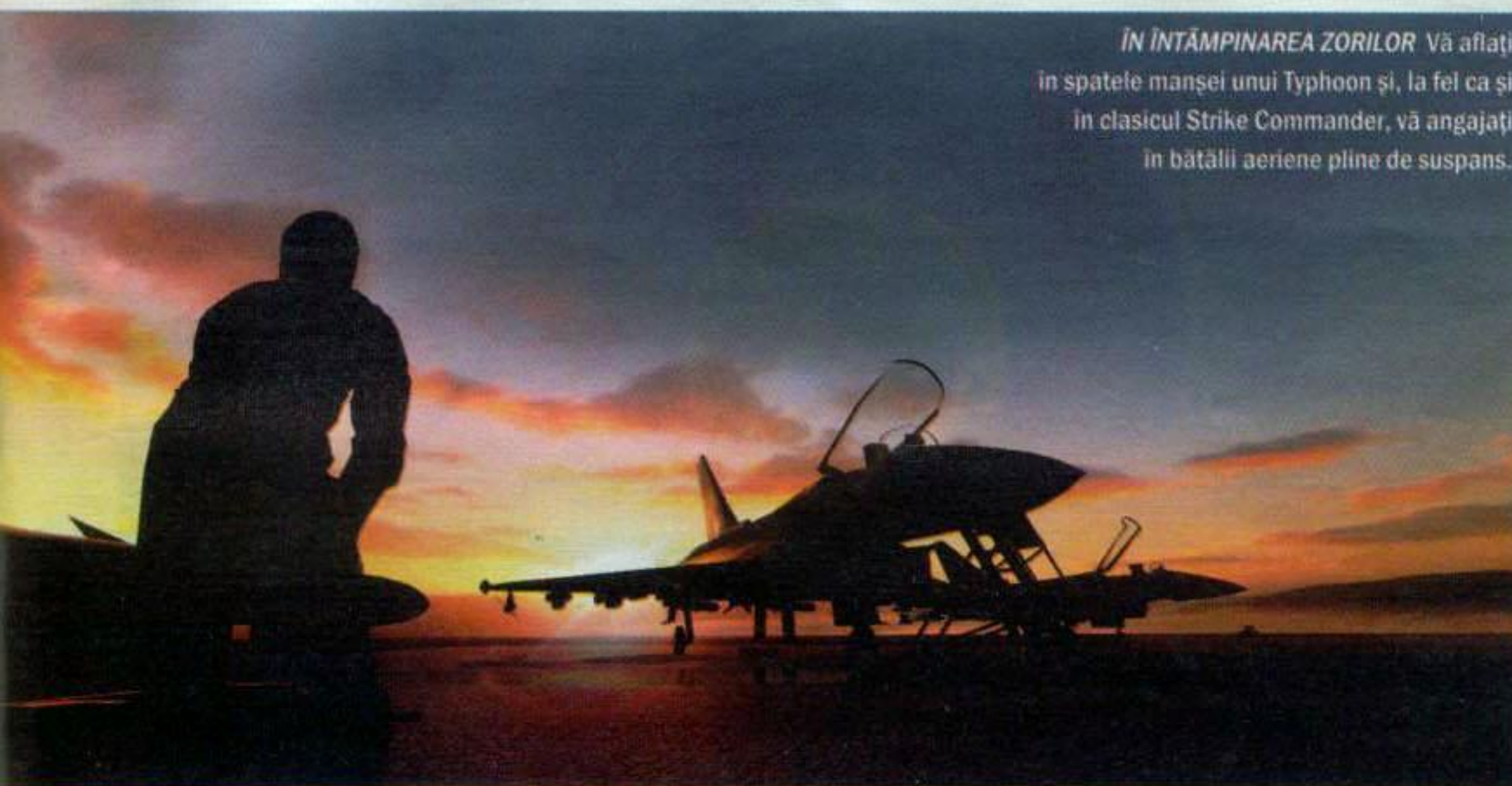


Best Computers, 8 USD

**C**a șef al unei societăți de căi ferate, veți acapara Europa, America sau Asia, pentru monopolul asupra circulației feroviare. În campanii sau în moduri libere, puneți căi ferate, ridicați gări și cumpărați locomotive și vagoane. Cu transporturi de persoane și marfă câștigați bani și vă dezvoltați imperiul.



# Piloții PC din nou în misiune?



**ÎN ÎNTÂMPINAREA ZORILOR** Vă aflați în spatele manșei unui Typhoon și, la fel ca și în clasicul Strike Commander, vă angajați în bătălii aeriene pline de suspans.

**B**ăieții de la redacția de simulatoare erau de nerecunoscut. Sub privirile nedumerite ale colegilor, experții noștri au rămas noapte de noapte în fața monitoarelor și nu au abandonat manșa decât în urma unor serioase amenințări cu bombe.

Ce s-a întâmplat de fapt? Nimic important, doar că noul simulator de pilotaj, ieșit pe piață din mâinile celor de la DID-Eurofighter Typhoon, e ca

un drog. În ciuda strigătelor de protest ale comunității hardcore, **Typhoon** este într-adevăr mântuitorul genului sim, pe cale de dispariție.

În loc să dea bătăi de cap jucătorului de duzină, complicându-i existența printr-un control imposibil, **Typhoon** joacă totul pe cartea misiunilor pline de acțiune și neprevăzut, axându-se pe un story dramatic, ce se țese în jurul PC pilotului.

Istoria cunoaște un

precedent: **Diablo** a salvat de la dispariție RPG-ul, dovedindu-se mai apoi că nu a fost decât un deschizător de drum pentru alte titluri mai complexe, **Baldur's Gate** sau excelentul **Gothic**.

Criticile care s-au făcut deja auzite pe Internet, în privința supradozei de acțiune conținută de **Typhoon**, s-ar putea să aibă exact efectul contrar, fanaticii realismului în jocurile PC declarându-se mulțumiți de **IL-2 Sturmovik**.

## Referințele PC Games: ACTION

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	6	92
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	66	91
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	51	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	25	91
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	7	89
Deus Ex	Action-Adventure	15	89
System Shock 2	Action-Adventure	45	89
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	37	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	90	88
B-17 Flying Fortress 2	Flightsimulation	95	87
Eurofighter Typhoon	Flightsimulation	NOU	87
Mechwarrior 4: Vengeance	Simulator roboți de luptă	57	85
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	28	85
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	47	85
Drakan	Action-Adventure	23	84
Unreal	Ego-Shooter	55	84
Counter-Strike 1.0	Tactic-Shooter	2	84
Outcast	Action-Adventure	114	84
Starlancer	Space-action	124	84
Tomb Raider 2	Action-Adventure	147	83

## HIGHLIGHTS

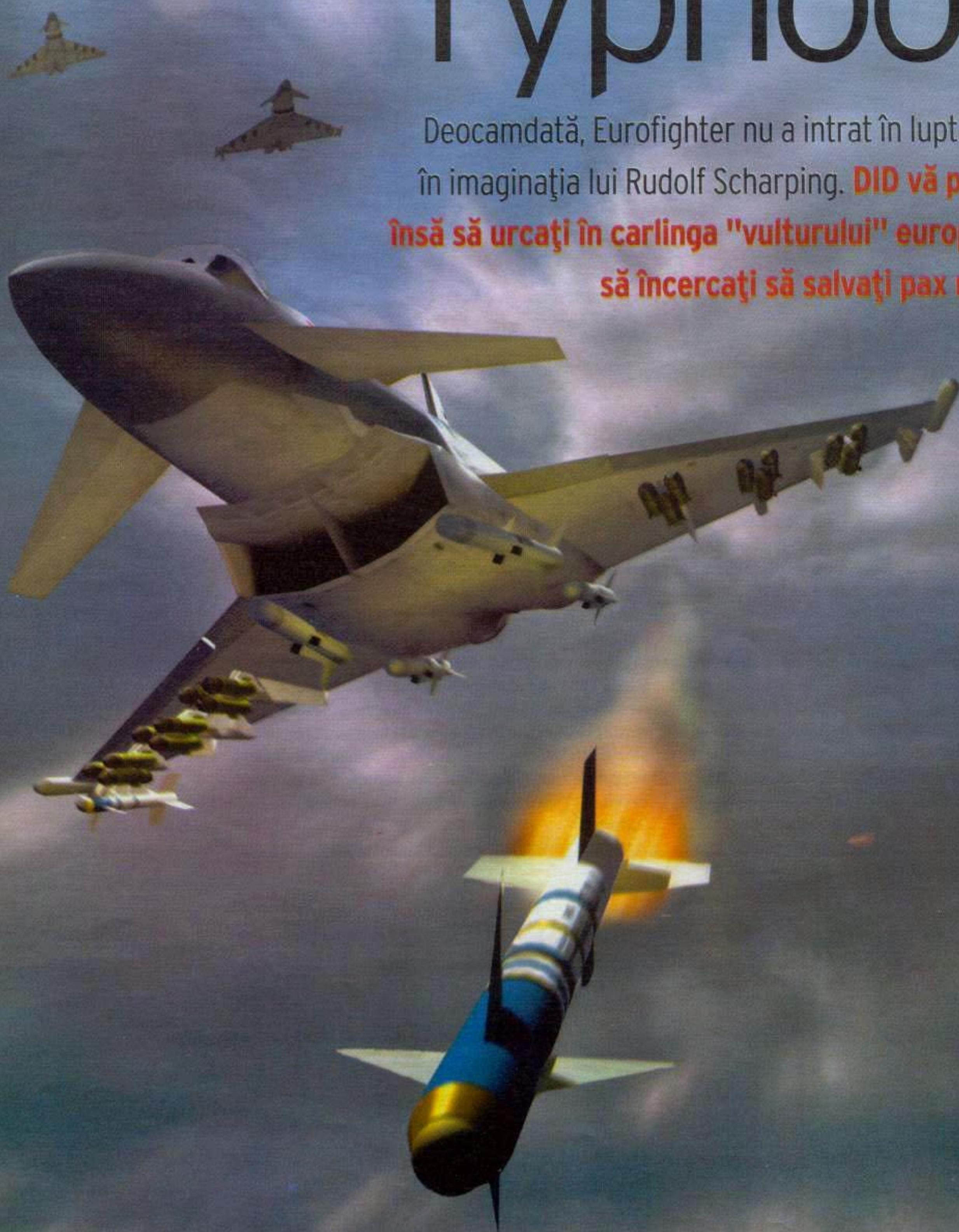
pag.	
95	Adventure Pinball
96	Classics: MDK: Snipers Edition
96	Classics: Metal Gear Solid
96	Classics: Voyager - Elite F.
90	Eurofighter Typhoon
94	Evil Dead
95	Star Wars: Battle for Naboo





# Eurofighter Typhoon

Deocamdată, Eurofighter nu a intrat în luptă decât în imaginația lui Rudolf Scharping. **DID vă permite însă să urcați în carlinga "vulturului" european și să încercați să salvați pax magna.**







#### UNDĂ VERDE

Eurofighter aduce un întreg arsenal de arme hightech, în aer, pe sol și pe apă.

**C**hestia cu rușii e ca un făcut. Tot al doilea simulator de zbor are urâtul obicei de a trimite escadrilele "roșiilor" să tulbure pacea Apusului, stoparea invaziei depinzând doar de dibăcia jucătorului. **Eurofighter Typhoon** folosește același scenariu, plasând însă acțiunea în anul 2015. Și, trebuie s-o recunoaștem, aici se cam opresc criticile.

Ultima găselniță a DID îmbină luptele aeriene și acțiunea cu o campanie

dinamică și un story captivant, rezultatul fiind un simulator de zbor de primă mână. Pentru necunoscătorii genului, jocul are un început deosebit: dintr-un total de zece piloți aflați la o bază aeriană din Islanda, trebuie să alegeți o grupă de șase, care să vă însoțească în următoarele 50-70 de ore de joc. Eroilor piloți li se arată vremuri grele. În timp ce Markus "Baron" Ziegler savurează o cafea în clubul ofițerilor, planificatorul de misiuni din partea supe-

rioară a monitorului afișează deja prima misiune: intrați în misiunea de patrulare pe coordonatele date și întoarceți-vă apoi la bază. Secvențele intermediare vi-l înfățișează pe "Baron" mergând să-și ia în primire ordinele de misiune. Apoi intră în hangar, urcă în carlingă și se aliniază pe pista de decolare. De aici înainte, manșa vă aparține! Instrucțiunile scrise vă furnizează lămuriri despre cele mai importante instrumente de bord și vă arată cum să decolați cu

aparatul de vânătoare. În timp ce pilotul automat vă duce către următorul punct de control și urmăriți în continuare instrucțiunile online, o știre TV de ultimă oră vă atrage atenția. O bombă a distrus o casă rusească și se estimează zeci de victime. Guvernul atribuie atentatul unor grupări teroriste baltice și ordonă represalii drastice. În timp ce vă pregătiți de aterizare, Rusia mobilizează trupe la granița de vest. În câteva minute, invadarea Estoniei, Lituaniei,



**DOGFIGHT** O dată ce ați epuizat stocul de rachete, bătrânul tun de bord intră în acțiune. Nu e chiar simplu, căci părțile dislocate din caroseria aparatului distrus pot afecta securitatea propriului avion.



**SELECTAREA ARMELOR** Alegerea armelor nu vă este permisă decât în anumite misiuni. De cele mai multe ori, acestea sunt prestabilite.





**STUKAS LA ATAC!** Eurofighter nu a fost conceput doar pentru dueluri aeriene, fiind foarte eficace și în postura de bombardier de vânătoare. Însemnele britanice de pe sistemul de ghidaj reprezintă o greșeală de localizare destul de urâtă.

#### ÎN COMPARAȚIE

Fanii simulatorilor de zbor nu sunt tocmai în cel mai mare impas al vieții lor: **Eurofighter Typhoon** este cel mai recent simulator al unui avion de vânătoare modern, lăsând în urmă **Jane's F/A-18**, vechi de un an. Dacă sunteți în căutarea unui astfel de joc,

cu grad de realism dus la extrem, atunci vă recomandăm titlurile **Jane's** sau **Falcon 4.0**. Dacă vă preocupă însă duelurile aeriene pline de acțiune, atunci nu mai aveți ce sta pe gânduri: **Eurofighter Typhoon** este imbatabil. Singurii care se pot apropia sunt **Jane's USAF** sau programe ale casei Novalogic. Celor care preferă să tatoneze adversarul le recomandăm să ia calea simulatorului de bombardament **WK2 B-17 The Mighty 8th**.

#### Eurofighter Typhoon 87

B-17 The Mighty 8th 87

Jane's USAF 80

Jane's F/A-18 79

Falcon 4.0 77

Poloniei și a Norvegiei declanșează cel de-al treilea război mondial. Toate acestea vă sunt prezentate live, prin intermediul emisiunilor de știri. Pentru a tăia legăturile Europei cu SUA, Rusia pornește o operațiune de debarcare în Islanda. Apele teritoriale sunt pline dintr-o dată de submarine, rachetele de croazieră pornesc în căutarea țintelor de pe uscat, iar în final formațiuni blindate de vase pe pernă de aer debarcă pe țărm.

Campania este în plină desfășurare. Trupele NATO și invadatorii se confruntă pe teritoriul Islandei în 113 sectoare, totul desfășurându-se real time, secundă după secundă.

În timp ce generatorul de misiuni debitează noi și noi ciocniri, puteți observa desfășurarea conflictului la sol. Trupele inamice de blindate luptă pentru fiecare centimetru de teren pe care ar putea ateriza un avion, bombardierele sar în ajutorul trupelor

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

#### DETALII MINIME



Opțiunile grafice vă pun la dispoziție trei rezoluții diferite și un colorit de 16-32 biți. Profunzimea perspectivei și coeficientul de detaliu sunt automat calculate de program, în funcție de configurația PC-ului dumneavoastră. Procesorul și memoria RAM sunt importante.

#### DETALII MAXIME



Eurofighter nu strălucește prin grafică nici dacă este rulat de un calculator rapid și cu destul RAM la cutiută. Avioanele arată foarte bine, dar fundalurile au un aspect extrem de colțuros.

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim





**THE PLACE OF NO RETURN** În timpul unei patrule, în coada noastră apare pe neașteptate un SU-27...



...câteva secunde mai târziu arde toată șandrama, iar nouă nu ne mai rămâne decât să ne catapultăm.



O secvență intermediară prezintă acțiunea de recuperare a pilotului și întoarcerea precipitată la bază...

terestre, iar MIG-urile asigură spatele. Toate acțiunile dumneavoastră se răsfrâng direct asupra evenimentelor "de jos". Dacă reușiți chiar de la

aprovizionare. Starea de fapt vă este adusă la cunoștință de un buletin operațional, din oră în oră, precum și de emisiunile televizate de știri care

Eurofighter-ul este ușor de pilotat chiar și de către începători. Ceva feeling, un joystick bun și o mână sigură pe tastatură sunt de ajuns pentru a câștiga primele dueluri. Configurațiile radarelor și sistemele de ochire nu vă vor da prea multă bătaie de cap, iar funcțiile automatizate pot prelua chiar și operațiunile de contraatac și reîncărcare a armelor. În plus, opțiunea save acționează pretutindeni, în afară de faza finală.

În timp ce amatorii de acțiune se bucură de astfel de help-uri, piloții înnașcuți vor duce dorul funcțiunilor complexe întâlnite în jocurile precedente, ca EF 2000 sau Falcon 4.0. Grafica nu va satisface nici una dintre tabere însă; chiar dacă avioanele și vehiculele strălucesc prin complexitatea detaliilor, relieful e dezolant și lipsit de viață. Munții nu sunt acoperiți de păduri, iar dacă dai peste o casă sau o construcție între două orașe, te poți considera norocos.

MIHELE HORIA

## Cu porția aferentă de Dogfights și bombardiere, Eurofighter Typhoon dovedește că nu a uitat de fanii Wing Commander.

început să scufundați cât mai multe vase de debarcare, veți avea ulterior mai puține trupe de înfruntat. Dacă nu reușiți însă să respingeți la timp primul val, veți da bătăi de cap trupelor aliate. Pe lângă misiunile standard (patrulare, alarmă), veți primi și misiuni speciale, cu un factor de influență deosebit de ridicat asupra desfășurării campaniei. Ba trebuie să escortați avionul vicepreședintelui SUA, ba trebuie să interceptați o formațiune de bombardiere care atacă flota aliată de

raportează despre reușitele și eșecurile escadrilei pe care o conduceți. De soarta acesteia sunteți direct răspunzător. Cu toate că pilotul automat face manevre pline de acuratețe, în situațiile tensionate se recomandă să puneți mâna pe manșă. Acest lucru nu e însă chiar simplu, deoarece nu de puține ori trebuie să acționați cu trei sau patru aparate simultan. Printr-un click de mouse treceți dintr-un cockpit într-altul și vă aduceți contribuția acolo unde este nevoie. Nu vă faceți griji:



...unde nefericitul nostru erou își va reveni din șoc în fața unei cești de cafea.

### PUNCTAJ EUROFIGHTER TYPHOON

**PRODUCĂTOR** Rage Software  
**DISTRIBUTOR** Koch Media

**PREȚ** cca. 30 USD  
**T. DE APARIȚIE** A apărut

**NECESAR** Pentium II 265  
64 MB RAM  
HDD: 700 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 800  
128 MB RAM  
HDD: 700 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 Jucători/pachet

**GRAFICĂ** 70%

Avioane da, decoruri ba

**SUNET** 70%

Prea puține dialoguri prin stație

**CONTROL** 80%

Simplu și totuși complex

**MULTIPLAYER** 70%

Modus interesant, din păcate fără campanie

### OPINII RÜDIGER STEIDLE



A trecut a naibii de multă vreme de când nu m-am mai distrat atât de bine cu un simulator de zbor cum am făcut-o cu Eurofighter Typhoon.

Nicicând nu am mai trăit o campanie atât de tensionată. Emisiunile de știri permanente difuzate și scenariul ușor de pătruns conferă o deosebită profunzime jocului, iar restabilirea păcii nu depinde decât de priceperea mea. Rezultatele acțiunilor mele ies automat la iveală: dacă reușesc să distrug apărarea unui aeroport printr-un atac de tip wild weasel, îmi va fi cu adevărat mai ușor să trec prin foc și sabie hangarele în timpul unui atac ulterior. Mulțumită controlului simplu și a misiunilor pline de suspans, jocul asigură satisfacție chiar și începătorilor. Dacă lăsăm la o parte cele câteva bug-uri și AI-ul adversarilor, care nu este întotdeauna strălucit, acest simulator de zbor face parte din elita genului. Piloților hardcore le recomand însă Falcon 4.0 și noile patch-uri, căci Typhoon este cu siguranță conceput pentru air-action.



# Evil Dead: Hail to the King



## LA MĂCELĂRIE

Ash preferă să-și tranșeze adversarii cum se cuvine. Din păcate, nu va duce niciodată lipsă de noi candidați.

Brrrrrrr! Înzestrat cu **o drujbă și o armă de vânătoare**, personajul de cult din trilogia Evil Dead, Ash, intră în acțiune în jocul PC.

## MII DE MULȚUMIRI...

...pentru scurtele secvențe intermediare, care ne mai permit să ne tragem câte un pic sufletul.

**C**ine a văzut doar o parte din seria *Evil Dead*, nu se va mira că Ash, personajul de cult, va suferi cel mai târziu după cea de-a treia parte o traumă psihică. Pentru a scăpa de această traumă, personajul se întoarce la casa părăsită, însoțit de noua sa prietenă, Jenny. O idee nu tocmai fericită, căci o replică malefică a lui Ash activează caseta cu incantația, dând practic tonul ospățului diavolesc. Jenny va fi târâtă în

pădure, iar dumneavoastră vă lansați cu Ash în operațiunea de căutare, trebuind să recuperați și anumite file rătăcite din legendara carte a morților, *Necronomicon*. Rezultatul e un action adventure răsuflat, în genul lui *Resident Evil*. Conduceți personajul printr-un amalgam de decoruri statice, găsiți obiecte pe care trebuie să le folosiți în anumite locuri și vă luptați cu nenumărați monștri. Aceștia însă nu mor cu una, cu două, iar

save-ul nu e posibil decât în anumite puncte, ceea ce determină un grad de dificultate foarte ridicat. La aceasta se mai adaugă și controlul nesigur și perspectiva improprie a camerei de luat vederi.

Dacă din punct de vedere grafic personajele colțuroase și fundalurile brute dezamăgesc, muzica, sound-ul și diversele momente în care îți stă inima-n loc asigură cât de cât suspansul mobilizator.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

**PRODUCĂTOR** Heavy Iron St. **DISTRIBUTOR** THQ

**PREȚ** cca. 30 USD **T. DE APARIȚIE** A apărut

**NECESAR** Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 600 MB **RECOMANDAT** Pentium III 700 128 MB RAM HDD: 600 MB

**SUPORT** Direct3D Volan Joystick **OpenGL** Gamepad Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Internet - 1 Jucători/pachet Rețea -

63

## OPINII GEORG VALTIN



Parcă ar fi un blestem. Nici versiunea PC al *Evil Dead* nu atinge valoarea filmului.

Hail to the King, Baby? Ar fi fost prea frumos! *Evil Dead* dezamăgește din multe puncte de vedere, iar satisfacția jocului este mult diminuată. Și dacă totuși nu se poate salva decât în anumite puncte și gradul de dificultate e atât de ridicat, atunci de ce să nu fie grafica și controlul măcar într-atât de performante încât să te facă să parcurgi cu plăcere de mai multe ori același traseu? La aceasta se mai adaugă o șleahță monocoloră de adversari, pe care nu-i poți ucide nici în rușul capului. Punct în minus: muniția și benzina pentru drujbă sunt atât de rare, încât de cele mai multe ori trebuie să fugi de adversari. Doar împrumuturile din film, comentariile ironice ale lui Ash (cu vocea originală a lui Bruce Campbell) și revederea vechilor cunoștințe vă vor determina să petreceți un anumit număr de ore hăcuind monștri.

**GRAFICĂ** 50%

Decorurile și personajele dezamăgesc.

**SUNET** 80%

Cool: muzica și vocea originală a lui Ash.

**CONTROL** 60%

Te lasă când ți-e lumea mai dragă.

**MULTIPLAYER** -%

Nu suportă.



# Tread Marks



**I** deea în sine merită câteva aplauze. Sunteți la bordul unuia dintre cele 20 de blindate și deschideți focul asupra vehiculelor inamice.

Iată și șmecheria: cine plantează bombe pe teren poate modifica relieful, pentru că în urma puter-nicelor explozii apar adevărate cratere.

Deși pare amuzant, jocul e totuși sortit eșecului. Tancurile sunt prea greoaie și

rămân tot timpul blocate în crevase, de aceea nici nu se poate vorbi de cursivitate în joc.

După grafică, ne putem da seama că programatorii nu au fost profesioniști, ci amatori. Grafica sub orice critică s-a vrut compensată de efecte vizuale, care au ajuns deja lucruri la ordinea zilei, mulțumită acceleratoarelor grafice.

În modul multiplayer, Tread Marks e ceva mai distractiv, datorită trash factor-ului, dar făcând o comparație cu actualul rival, Tribes 2, Tread pare a fi picat de pe altă planetă.

Prețul mai puțin piperat nu va fi niciodată o scuză suficientă.

Producător..... Longbow Digital Arts  
Distribuitor ..... AAA Game  
Preț ..... cca. 20 USD  
T. de apariție ..... A apărut

**SATISFACTIE 40%**

# Star Wars: Battle for Naboo



**D**e pe consola Nintendo 64 ați avut de mult timp ocazia să îl controlați pe locotenentul Gavyn Sykes, care luptă în Episodul 1 împotriva battle droizilor. Versiunea PC este identică, însă mai puțin îngrijită. În ciuda acceleratorului 3D, grafica este cu mult depășită, texturile sunt de mână a doua, iar exploziile prea plastice.

Puncte în minus aduce și controlul: în lipsa analog stick-ului consolei, controlul diferitelor nave arată ca și cum acestea ar fi pilotate de cineva cu o îmbibație alcoolică mult peste limitele legale. În tot

acest timp, încercați să stabiliți direcția de ochire în raza căreia se află adversarul, pentru a-l doborî mai apoi cu ajutorul armelor laser.

Vehiculele de care dispuneți fac parte dintr-o largă gamă de nave, de la cele dotate cu armament ușor, pentru patrulare, până la cele grele, de vânătoare. Puteți opta pentru vehiculul dorit în funcție de una din cele 15 misiuni. Ultimele sunt într-atât de scurte, încât în numai câteva ore veți putea juca Battle for Naboo.

Melodia fără vârstă a lui John Williams nu ne părăsește nici de această dată, în același format midi, însă nu atât de percutantă ca în trecut.

Producător ..... Factor 5  
Distribuitor ..... Best Computers  
Preț ..... cca. 30 USD  
Data apariției ..... A apărut

**SATISFACTIE 35%**



# BSE Bomber



## LUPTA CU VIRUSUL

Prin bombardarea silozurilor, se încearcă stoparea epidemiei bolii vacii nebune.

**I**n timp ce Europa tremura sub spectrul encefalopatiei bovine spongiforme, Koch Media a transformat întreaga poveste într-un mini-game.

Pe durata a 19 nivele cețoase, trebuie să distrugeți silozuri, să prindeți vite sau să faceți fotografii doveditoare a nebuniei unor animale. Totul simplu și comod, din elicopter.

În funcție de gradul de dificultate, aveți mai mult sau mai puțin timp la

dispoziție. Acesta este de altfel și singurul element de variațiune în tot jocul, altele nefiind luate în calcul.

Cu toate că clădirile monocore se schimbă, fiecare nivel se joacă la fel: zburați cu elicopterul la locul dorit și activați cu ajutorul tastei "space" acțiunea pe care o doriți (bombardare, capturare vite, fotografiere). După care o luați de la început.

Partea umoristică este asigurată: story-ul, care și așa pare în plus, întinde un vag fir epic între nivele. Dacă tematica poate face subiectul unor discuții, calitatea produsului nu admite replică.

Producător ..... Koch Media  
Distribuitor ..... Koch Media  
Preț ..... cca. 12 USD  
T. de apariție ..... A apărut

**SATISFACTIE 18%**

# Adventure Pinball



**M**ajoritatea flipperelor PC de până acum se străduiau să copieze cât mai fidel aparatele din sălile de jocuri mecanice.

Adventure Pinball a ales o altă cale de expresie. Și asta nu doar din punct de vedere grafic, unde trebuie să remarcăm vederea 3D, generată de engine-ul Unreal, ci și din perspectiva satisfacției de joc, fiecare dintre cele nouă table ale jocului fiind situate în decorul unei insule. Pentru a trece de la una la alta, trebuie mai întâi să îndepliniți anumite sarcini. Uneori trebuie să salvați un aborigen din gura unui

grup nesățios de rechini, sperându-i cu o bilă, alteori trebuie să trageți în ritmul unor melodii ori să câștigați, într-un interval de timp, un fel de mini-pong. Fiecare nivel dovedește o porție sănătoasă de imaginație, peste tot fiind câte ceva de descoperit: locul e înțesat cu ținte bonus, mese sau arene suplimentare.

Cu toate aprecierile, dinamica bilei ar putea fi ceva mai realistă, căci chiar și maeștrii pinball vor avea mult de tras până să atingă anumite ținte, în multe cazuri fiind strict vorba de noroc. Amatorii de flipper nu pot rata ocazia!

Producător ..... Digital Extremes  
Distribuitor ..... Best Computers  
Preț ..... cca. 20 USD  
Data apariției ..... A apărut

**SATISFACTIE 79%**



# Classics



ATENȚIE!  
În timp ce  
camarazii  
cercetează cubul  
borgilor, Munro  
le asigură spatele.

UPS!

În spatele  
ușilor închise  
vă așteaptă  
o hoardă de alieni  
puși pe harță.  
Astfel de lucruri  
sunt însă  
la ordinea zilei.

## Star Trek: Voyager - Elite Force

Trăgând foc cu foc, le veți demonstra borgilor că aveți șanse de izbândă.

**C**lasicul **Star Trek: Voyager-Elite Force** vă rezervă un rol de asemenea clasic. În postura elevului-ofițer Munro, participați la quest-uri periculoase, având de-a face pe parcursul a opt misiuni cu creaturi malefice, precum borgii și specia 8472. Al-ul personajelor PC este însă destul de rudimentar, de aici decurgând și lipsurile majore ale jocului. În caz de urgență însă, aveți la înde-

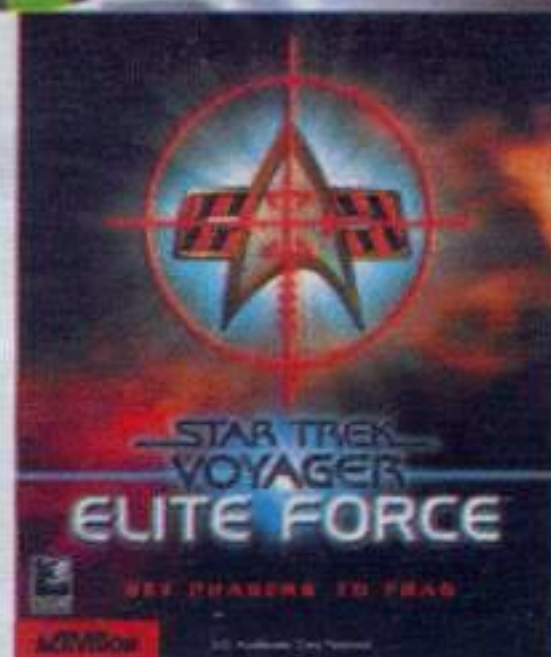
mână arsenalul de nouă arme (fiecare cu dublu fire-mode), cu ajutorul căruia să restabiliți pacea și liniștea. Într-una din misiuni faceți parte dintr-o echipă ce trebuie să asigure protecția unui tehnician care efectuează niște reparații.

Misiunile sunt pline de neprevăzut, desfășurându-se de multe ori contrar așteptărilor: scenariul vă confruntă pe neașteptate cu noi probleme și noi adver-

sari, fapt care, împreună cu level design-ul, garantează o porție serioasă de suspans.

Grafic, programatorii nu au profitat la maxim de randamentul engine-ului Q3, animația ruginită fiind destul de supărătoare. Atmosfera este totuși salvată grație personajelor cunoscute din serialul TV.

Distribuitor ..... Monosit  
Preț..... cca. 20 USD



### Știați că...

- ...există diverse alte moduri pentru acest joc? Încercați pe pagina web <http://www.efmodcentral.com>.
- ...multiplayer-ul lui **Star Trek: Voyager-Elite Force** este foarte îndrăgit, iar la adresa <http://www.voyager-eliteforce.com> puteți găsi nenumărate map-uri pentru download?
- ...cotele de audiență ale filmului **Star Trek: Voyager** au urcat vertiginos din momentul în care a apărut *Seven of Nine*?

### Bun și ieftin

#### MDK - Snipers Edition



Best Computers

**P**achetul conține cele două hituri de acțiune, **MDK** și **MDK 2**, care plasează în centrul acțiunii haotica echipă formată din Max, Doc și Kurt. Ca bonus veți primi soundtrack-urile celor două jocuri în format MP3, imagini de fundal și benzi desenate **MDK 2** inedite, în format PDF.

#### Metal Gear Solid



Microsoft

**V**arianta PC a jocului **Metal Gear Solid** lasă de dorit din cauza unor lipsuri de ordin tehnic. Lucrând sub acoperire, veți încerca să dezlegați misterele unei imense conspirații. Gameplay-ul amintește de **Dark Project**: furișează-te în liniște și vei învinge!



# Dacă-i bal, bal să fie!



ÜBERZEUGT: Spielerisch und grafisch macht Summoner sowohl auf PC als auch PlayStation 2 eine gute Figur, bitte mehr davon!

**C**omplimente pentru Volition și THQ! A apărut în sfârșit un RPG, **Summoner**, care rulează la fel de bine atât pe PC, cât și pe consolă (de câteva luni există versiunea pentru PlayStation). Și nu este vorba doar de conținutul jocului; la acest capitol nu a lăsat de dorit nici varianta PC a jocului **Final Fantasy 7**. Acesta însă a prezentat curențe de ordin tehnic. Secvențele intermediare din **Final Fantasy 8** au avut aceeași soartă, căci fără o grafică de bun-simț nu se lasă convinși decât RPG-iștii hardcore, care nu au astfel de pretenții. Toate acestea au avut legătură directă cu ratele joase ale încasărilor, iar cea de-a noua parte nu va mai fi transpusă pe PC, în ciuda protestelor ce se aud din rândurile fanilor. Alte hit-uri, precum **Shen Mue**, nici măcar nu au variante PC. În viitor, se pare că **Grandia 2** va da de furcă RPG-iștilor.

**Summoner** ne arată însă că totul este posibil. În loc de o simplă transpunere a versiunii PC, un pas înapoi din punct de vedere tehnologic, producătorii ar trebui să se orienteze pe două ramuri de producție, respectiv pentru ambele tipuri de suport. Iată care sunt doleanțele jucătorilor, și nu numai, în ceea ce privește genul RPG.

RPG | Adventures

# ADVENTURE

## Referințe PC Games: ADVENTURE

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	4	92
Diablo 2	RPG	3	91
Baldur's Gate	RPG	32	87
Grim Fandango	Adventure	119	86
Escape from Monkey Island	Adventure	61	86
Vampire: The Masquerade	RPG	97	86
Baphomet's Fluch 2	Adventure	167	85
Gothic	RPG	5	85
Ultima: Ascension	RPG	129	85
Final Fantasy 8	RPG	103	84
Planescape Torment	RPG	78	84
Monkey Island 3	Adventure	133	83
Blade Runner	Adventure	164	83
Darkstone	RPG	180	83
Discworld Noir	Adventure	112	82
Nox	RPG	88	82
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	143	81
Icewind Dale	RPG	38	81
Summoner	RPG	NEU	81
Gabriel Knight 3	Adventure	157	80-

## HIGHLIGHTS

pag.

104 Classics: Evil Islands

104 Classics: Final Fantasy 8

104 Classics: Vampire

102 Hollow Earth

98 Summoner

102 Ultima Online: Third Dawn



# Summoner



Dacă pe PlayStation 2 Summoner nu are rival, **în domeniul PC acest joc are de luptat cu titanii genului RPG** - și iată că face cinste producătorului.

**V**olition știe ce vrea, fapt dovedit cu brio de **Summoner**. Fantasy-RPG-ul nu are prea multe în comun cu **Descent: Freespace**. Dimpotrivă, pasajele de text foarte lungi, jocurile de cifre și luptele în sistem real time vă obligă să recurgeți la mode-ul pauză. Jocul se

desfășoară din perspectiva unui terț aerian, poziție din care puteți răsuci obiectivul având și opțiune de zoom. De aceste facilități nu veți avea însă prea mare nevoie. Dacă doriți să vă lăsați camarazii să-și hăcuiască în voie adversarii, camera trebuie doar poziționată în direcția respectivă.



**ARTIFICII DE EFECT** Spell-urile ofensive îmbracă straie scumpe.



Răsucirile la 180 de grade în gangurile înguste ridică probleme. Deoarece nu prea mai rămâne loc pentru click, va trebui să ajustați manual poziția camerei pentru a întoarce personajele cu fața spre direcția dorită. În afară de faptul că este cam enervantă, manevra nu afectează prea mult desfășurarea jocului. Fazele de load sunt rare și de scurtă durată, iar un quicksave nu durează nici măcar o secundă. În comparație cu acest joc, *Gothic* pare o vechitură. Dacă ar fi să luăm în considerare imensul apetit de hardware, RPG-ul nemților are însă avantajul story-ului opulent.

*Summoner* se bazează pe o gamă de clișee fantasy, care rezervă jucătorului câteva surprize pe parcurs. Asta chiar dacă la început pare o povestioară pentru copii, în care protagonistul Joseph are puteri magice atunci când poartă un inel. Plesnind din degete, el cheamă creaturi (de statura unui om) care scuipă foc, aduce fulgerele și distruge chiar și un sat întreg. Joseph nu se simte însă pregătit pentru a stăpâni astfel de forțe, ceea ce îl

determină să arunce inelul într-o fântână, pentru ca peste ani să se afle în fața șansei vieții sale: el este singurul în măsură să pună capăt tiraniei Imperatorului. Pentru a duce la bun sfârșit o astfel de misiune, are nevoie de cinci inele magice, pe care trebuie să le căutați împreună cu el pe întinsul întregii țări.

În peregrinările sale, personajul are de străbătut imense orașe, sisteme de canalizare, peșteri și codri întunecoși.

Pentru început, în subordinea dumneavoastră este numai Joseph, dar dacă urmăriți firul roșu al acțiunii veți găsi repede companie. Hoața Flece e prima care vi se alătură, iar mai apoi Rosalind și Jekhar.

Cele trei personaje se deosebesc mai ales prin aptitudinile ce le dovedesc în luptă: Joseph este un luptător desăvârșit, care se remarcă mai ales prin abilitățile sale incantatorii. Flece se poate deghiza la nevoie și devine transparentă, putând astfel trece neobservată în spatele dușmanilor pentru a-i lichida cu o lovitură de pumnal.

#### ÎN COMPARAȚIE

*Baldur's Gate 2* nu a putut fi încă detronat din poziția de lider al genului RPG, fiind îndeaproape urmat de *Gothic*, acesta remarcându-se printr-un captivant procedeu de concepere a personajului, precum și o grafică fantastică. La fel ca și în *Ultima 9*, nici în *Gothic* nu dispuneți decât de un singur personaj, în timp ce *Summoner* vă pune la dispoziție patru voluntari, spațiul de bătaie nefiind cu mult mai mic decât al celorlaltor două titluri amintite. Pe ultimul loc se clasează *Soulbringer*, al cărui story de calitate și atmosferă fantastică reușesc să convingă jucătorul, în ciuda graficii respingătoare și pline de pixeli.

Baldur's Gate 2	91
Gothic	85
Ultima: Ascension	85
<b>Summoner</b>	<b>81</b>
Soulbringer	69



**SOUND** Secvențele intermediare informează despre desfășurarea story-ului, fiind susținute de comentarii vivace.



**SĂNĂTATE CURATĂ** Steluțele arată că personajul a intrat în proces de însănătoșire.



#### SCANDAL DE ZILE MARI

Dacă vă confrunțați cu un singur adversar, e foarte simplu să lansați un atac, folosindu-vă de combinații de taste. Treaba e însă mai dificilă când aveți de înfruntat o întreagă ceată.



## Test | RPG : Summoner



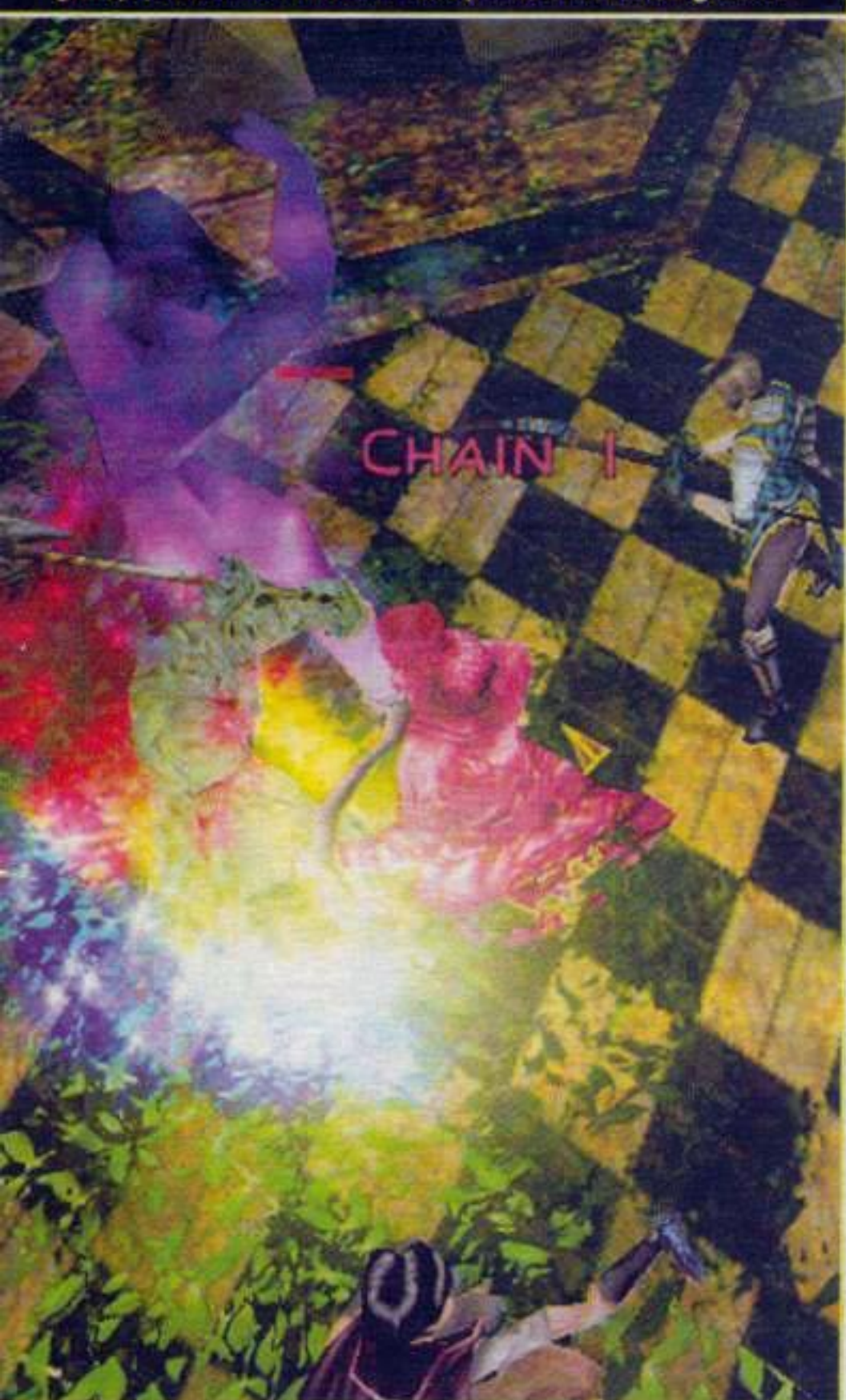
**BLIZZARD** Cine investește foarte multe puncte în spell-uri cu gheață poate lansa un atac la adăpostul unei furtuni glaciare.



**THE DEFENDER** Când sunteți atacat cu proiectile magice, vă va fi de ajutor o pavăză magică, oferită de amulete și inele.



**A CINCEA ROATĂ LA CĂRUȚĂ** Joseph invocă un monstru care va lupta de partea lui, dar va întoarce armele împotriva grupului atunci când moare eroul principal.



### PANGLICI ȘI FUNDIȚE

La ieșirea din fiecare donjon vă așteaptă câte un adversar foarte încăpățânat. Dacă reușiți să-l învingeți, veți intra în posesia unor obiecte foarte prețioase.

Rosalind își tratează adversarii cu ajutorul magiei, iar Jekhar este expert în riposte fizice.

Cu cât creditați mai bine o acțiune, cu atât cresc și șansele de izbândă în practică. Dacă nu vă antrenați echipa în lupta cu armele grele, nu veți putea folosi săbiile pentru două mâini și va trebui să vă mulțumiți cu spade mai ușoare și mai puțin distrugătoare. Alții se vor concentra mai mult asupra elixirelor magice, cu ajutorul cărora să reînvie coechipierii doborâți, să creeze scuturi de energie magică. În schimb, vor fi nevoiți să se lipsească de mingi de foc, furtuni de gheață și fulgere.

Pentru a nu vă pierde în timpul bătăliilor cu scorpionii, hoții și nemorții, acțiunea poate fi "înghețată"

în orice moment. Când nu mai curge nisipul în clepsidră, puteți împărți noi ordine trupei dumneavoastră; de exemplu, îl trimiteți pe Joseph în linia întâi și

aptitudinile magice.

Acest tratament poate duce la colapsul adversarului, la eliberarea unor forțe tămăduitoare și la pagube extrem de importante.

**Summoner vă oferă pasaje nesfârșite de text, jocuri de cifre și lupte în sistem real time.** Veți fi cu siguranță nevoit să luați și câte o gură de aer.

retrageți forțele decimate pentru a le întrema cu elixire dătătoare de viață.

Cine dorește, exact ca în **Baldur's Gate**, poate să programeze comportamentul unui personaj: luptătorii de aproape rămân tot timpul în focul evenimentelor, în timp ce vracii lansează alte atacuri, folosindu-se de

În acest fel puteți lansa nenumărate atacuri fără ca adversarul să poată riposta, timing-ul fiind însă foarte important.

Cele mai multe bătălii își trag seva din story-ul de fundal: un țăran caută păpușa fiicei sale, un cerșetor vrea să-și recapete lumina ochilor, iar negustorii vă

## Combo-Atac



De îndată ce deasupra capului adversarului apare micul simbol al lanțului, ajunge un simplu clic dreapta pentru a-i mai aplica o lovitură.



Dacă mai dați un clic la timpul potrivit, adversarul va suferi și pagube egale cu valoarea punctelor de acțiune (pentru spell-uri și aptitudini).



Al treilea atac combo face ca personajul dumneavoastră să-i administreze adversarului și o lovitură de picior, care poate produce mai mari pagube decât o lamă bine ascuțită.



Ultima fază a atacului este tot o lovitură de picior, în urma căreia adversarul pierde energia vitală, face un salt înapoi și paralizează.



Misiune îndeplinită: adversarul nu a putut riposta nici măcar cu o lovitură atacului nostru combo, și asta numai datorită timing-ului excelent.



## RPG : Summoner I Test

**INCANTAȚII MAGICE** Cu cât Joseph strânge mai multe inele, cu atât va putea chema la luptă mai multe creaturi, îmbogățindu-se cu noi și noi aptitudini.

roagă să nimiciți o bandă de răufăcători.

Aceste quest-uri nu sunt obligatorii, însă cel ce dă o mână de ajutor capătă și puncte de experiență sau anumite obiecte, pe lângă arginți. Astfel e mai ușor de urmărit cursul jocului, acesta fiind adesea întrerupt de secvențe intermediare referitoare la story.

Engine-ul jocului derulează secvențe video care au, spre deosebire de joc în sine, și comentarii vocale. În rest, va trebui să vă obișnuiți cu liniștea, căci toate dialogurile se desfășoară scriptic, ceea ce ar putea să li se pară obositor jucătorilor mai nerăbdători.

Efectele sonore sunt și ele destul de rare, chiar și luptele desfășurându-se

destul de silențios.

Nu veți avea parte de scrâșnetele scânteietoare scoase de spadele încrucișate.

Cu totul altfel se prezintă partea de muzică, constituită din ritmuri captivante, ilustrând perfect în special secvențele intermediare.

MIHELE HORIA

PUNCTAJ  
SUMMONER

<b>PRODUCĂTOR</b> Volition	<b>DISTRIBUTOR</b> THQ
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 400 64 MB RAM HDD: 800 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 800 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gomepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 4 1 Jucători/pachet	<b>Rețea 4</b>

81

**GRAFICĂ** 70%

Solidă, inspirată în timpul luptelor

**SUNET** 70%

Efecte de sunet aproape inexistente, compensate de o muzică excelentă

**CONTROL** 70%

Îngreunat doar din cauza perspectivei

**MULTIPLAYER** 60%

Nu acceptă quest-uri și e mai puțin distractiv

## STRONG

Demonul pe care tocmai l-am invocat a descins în forță în vâltoarea luptei și nu se sperie de faptul că este atacat de mai mulți adversari.

OPINII  
THOMAS WEISS

Summoner este extrem de distractiv, dar îi lipsesc câteva retușuri la capitolul grafică și acustică.

Nu vă pot recomanda jocul din toată inima, deoarece pentru a fi un joc de elită îi lipsesc highlight-urile pe care le oferă Planescape: Torment sau Gothic. În ansamblu însă, nu am dat peste alte deficiențe care să afecteze sensibil calitatea jocului. De acord că grafica ar fi putut fi mai bogată, însă în bătălii prezintă efecte luminoase de calitate. Cu toate că lipsesc comentariile, muzica este de calitate, rotunjind atmosfera. Deosebit de bine realizat este și sistemul de luptă: bătăliile nu vă vor plictisi niciodată, mulțumită nenumăratelor atacuri combo. În plus, programatorii au realizat perfect sistemul tipic RPG, de trecere de la un nivel la altul. La terminarea unui nivel, este o adevărată bucurie să distribui punctele de experiență și să urmărești apoi efectul modificărilor. În concluzie, RPG-iștii nu vor șovăi în fața acestui titlu. Ceilalți vor sta poate pe gânduri în fața lungilor pasaje de text.

## Flece în acțiune



Cu ajutorul aptitudinii „furișare” (costă două puncte de acțiune), Flece se deplasează nevăzută și nevăzută, devenind transparentă. Adversarii nu reacționează decât dacă Flece intră în câmpul lor vizual.



Îndată ce începe o acțiune, Flece își dă jos gluga, ceea ce înseamnă că adversarii o vor auzi și o vor vedea din nou.



Flece poate fi văzută. În cazul în care adversarul nu se întoarce la timp sau nu va fi surprinsă de vreo lovitură, Flece îl poate ucidă dintr-o singură lovitură.



Flece îl va ucidă cu ajutorul pumnalului, fără ca măcar să fie zgâriată, alegându-se cu puncte de experiență, cu o captură de bani și obiecte de preț.



# Hollow Earth



**PERICULOS**  
În lumea lui Hollow Earth moartea te pândește la fiecare colț. La schelet găsiți primele indicații.

O misiune de salvare vă transpune într-o lume paralelă, plină de mistere.

**D**acă nu ești în stare să refuzi o femeie, treaba se complică! Iată la ce concluzie ajunge pilotul anonim, care se lasă convins de frumoasa fiică a unui profesor dispărut să pornească în căutarea acestuia și ajunge fără voie într-o misterioasă lume paralelă.

Rolul ghinionistului vă aparține. Împreună cu câinele dumneavoastră (acesta cercetează la comandă împrejurimile și luptă cu adversarul), începeți să cercetați terenul și încercați să descurcați ițele misterioasei aventuri. Veți avea mai mult de făcut decât să găsiți anumite obiecte.

Trebuie să dispuneți și de anumite aptitudini combinate, într-una dintre misiuni fiind nevoit să descifrați semnale morse. Partea de acțiune este asigurată de adversari din regnul animal, de la pinguini ucigași până la furnici uriașe.

Controlul este însă destul de imprecis, iar imaginea se voalează când ți-e lumea mai dragă. Dacă ați trecut însă de primele scene de luptă, vă veți da seama că Hollow Earth este un adventure game destul de tensionat.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ HOLLOW EARTH

<b>PRODUCĂTOR</b> Aniware	<b>DISTRIBUTOR</b> Shoe Box
<b>PREȚ</b> cca. 20 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium 200 48 MB RAM HDD: 110 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 400 128 MB RAM HDD: 110 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGl</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 Jucători/pachet	<b>Rețea -</b>

<b>GRAFICĂ</b>	60%
Fundaluri frumoase, personaje colțuroase	
<b>SUNET</b>	70%
Comentarii și sunete O.K.	
<b>CONTROL</b>	70%
Simplu, dar imprecis în acțiune	
<b>MULTIPLAYER</b>	-%
Apreciere imposibilă	

63

# Ultima Online: Third Dawn



**ELEGANȚĂ INUTILĂ**  
În pofida efectelor 3D și noilor artificii de vrajă, Ultima-Online pare îmbătrânită grafic.

Noile personaje 3D nu modernizează decât în mică măsură această fosilă a RPG-urilor online.

**M**ulți ageamii nu știu să aprecieze cum se cuvine **Ultima 9**, în ciuda incredibilei profunzimi a jocului. Și aceasta mai ales datorită graficii din vremea bunicii, care a rămas la nivelul anului '97, în ciuda unor modificări de detaliu. Această problemă a fost însă înlăturată în **Third Dawn**, personajele, monștrii, animalele și obiectele fiind deja îmbrăcate în

straie 3D și trimise să se dezlănțuie în Britania. Efectele spellurilor au fost prelucrate și arată și ele mai bine ca în trecut, totuși nu s-a reușit încă programarea unui artificiu grafic pe măsura așteptărilor. Noutăți sunt și nemăratele animații pe care le poate executa alter ego-ul dumneavoastră printr-un simplu clic (vă face cu mâna, trimite bezele sau leșină). Inventarul prelucrat se dovedește a fi destul de practic; dacă până acum domnea haosul în ranite și lăzi, noul meniu pune lucrurile puțin în ordine. Spațiul de depozitare fiind ceva mai mare, dă posibilitatea unor aranjamente mai fericite, fiind astfel mai accesibile în caz de forță majoră. Totuși, **Third Dawn** nu aduce prea multe noutăți. Dacă aruncăm o privire asupra screenshot-urilor din **Ultima Online 2**, ni se frânge inima gândindu-ne la RPG-iști, deoarece Electronic Arts a blocat ambițiosul proiect 3D.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

<b>PRODUCĂTOR</b> Origin	<b>DISTRIBUTOR</b> Electronic Arts
<b>PREȚ</b> cca. 12 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 266 32 MB RAM HD: 710 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 300 64 MB RAM HD: 710 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGl</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 Jucători/pachet	<b>Rețea -</b>

<b>GRAFICĂ</b>	40%
Învechit, în ciuda noilor personaje	
<b>SUNET</b>	50%
Corespunde scopului și atât	
<b>CONTROL</b>	70%
Se dovedește problematic în luptă	
<b>MULTIPLAYER</b>	70%
Îmbatabil la capitolul profunzime de joc	

71



# THRUSTMASTER®

*Play with reality!*

## STEERING WHEELS

**360modena**  
PRO racing wheel



## JOYSTICKS

**TOP GUN**  
★  
**AFTERBURNER**  
JOYSTICK



## GAMEPADS

**FireStorm**  
**DUAL POWER**  
GAMEPAD

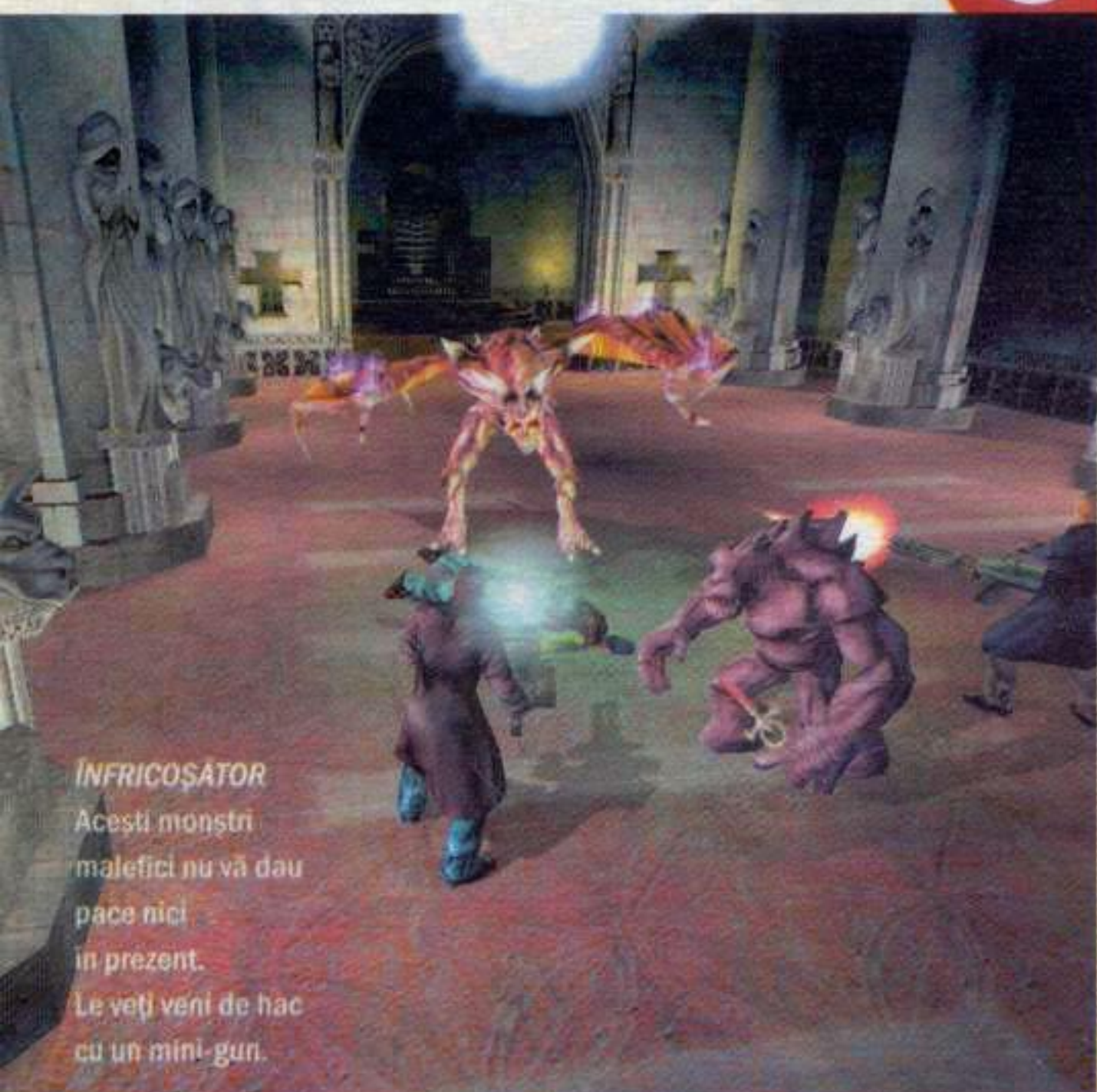


[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)



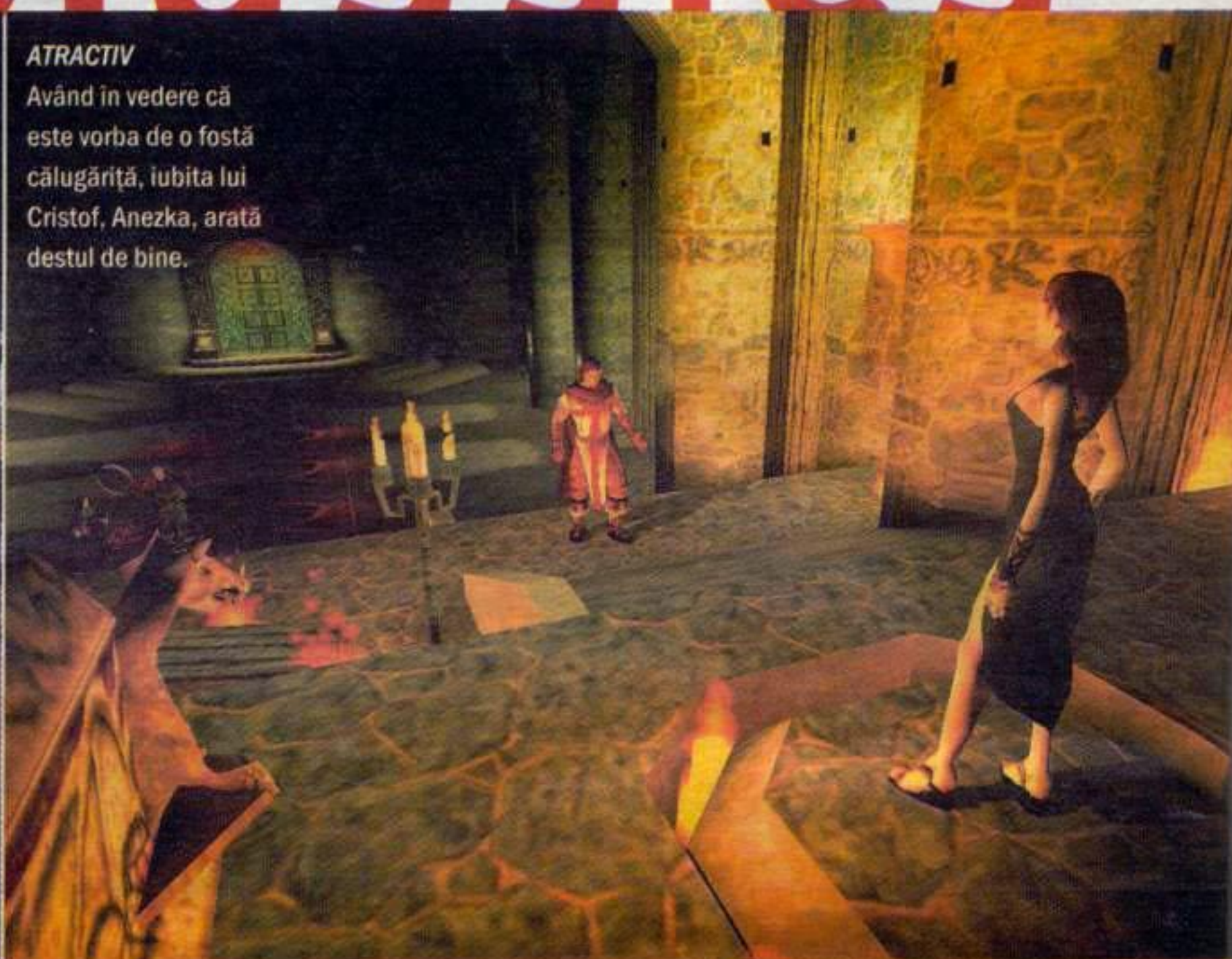
# Classics



**INFRICOSĂTOR**  
Acești monștri malefici nu vă dau pace nici în prezent. Le veți veni de hac cu un mini-gun.

## ATRACTIV

Având în vedere că este vorba de o fostă călugăriță, iubita lui Cristof, Anezka, arată destul de bine.



## Vampire: The Masquerade

Cavalerul cruciat Cristof se transformă în vampir și pornește în căutarea mării iubiri.

**C**ruciatul Cristof nu-și vede capul de griji: mai întâi este rănit în luptă, apoi se îndrăgostește de călugărița Anezka și sfârșește prin a deveni vampir în urma unei mușcături.

Dumneavoastră trebuie să-l ajutați să-și urmeze soarta. Story-ul captivant vă conduce în diverse locuri, iar în plus veți călători și în timp.

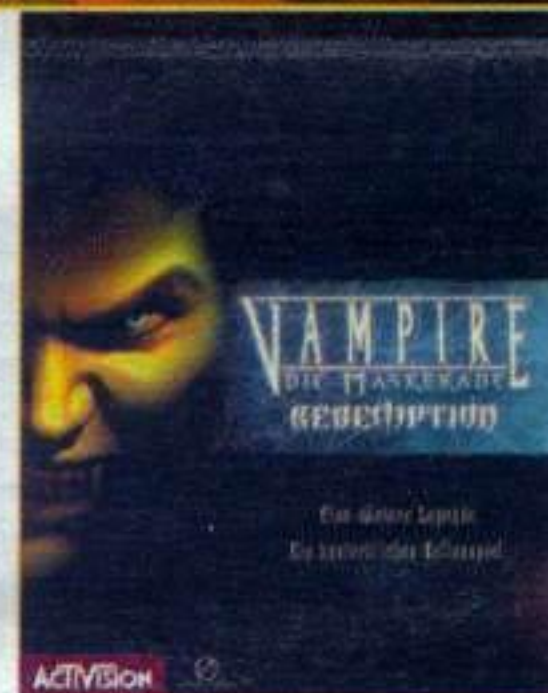
În Evul Mediu vizitați Praga și Viena, iar la Londra și New York veți ajunge în

prezent. Regula jocului rămâne însă neschimbată: luptele se desfășoară în mine, peșteri sau clădiri, unde vă pândesc monștri inteligenți. Pe parcursul jocului, adunați puncte de experiență, care fac din Cristof un vampir din ce în ce mai puternic.

Veți căpăta aptitudini speciale, corespondente clasicelelor spell-uri. Eroul și cei trei posibili camarazi sunt ghidați din perspectivă terță, obiectivul putând fi însă și manual poziționat.

Chiar dacă principiul RPG ce stă la baza jocului a avut parte de o interpretare foarte liberă și s-ar dori de multe ori ca vampirul Cristof să fie lipsit de prejudecăți, **Vampire** este distractiv, plin de suspans și atractiv atât pentru gameri, cât și pentru începători, datorită save patch-ului lansat de Nihilistic.

Distribuitor ..... Activision  
Preț..... cca. 30 USD



## Știați că...

- ...producătorul Nihilistic a scos un save patch ca răspuns la protestele fanilor?
- ...special edition-ul s-a vândut ambalat într-un mic sicriu?
- la [www.themasquerade.org](http://www.themasquerade.org) se găsesc nenumărate skin-uri, modele și hărți pentru download gratuit?

## Bun și ieftin

### Final Fantasy 8

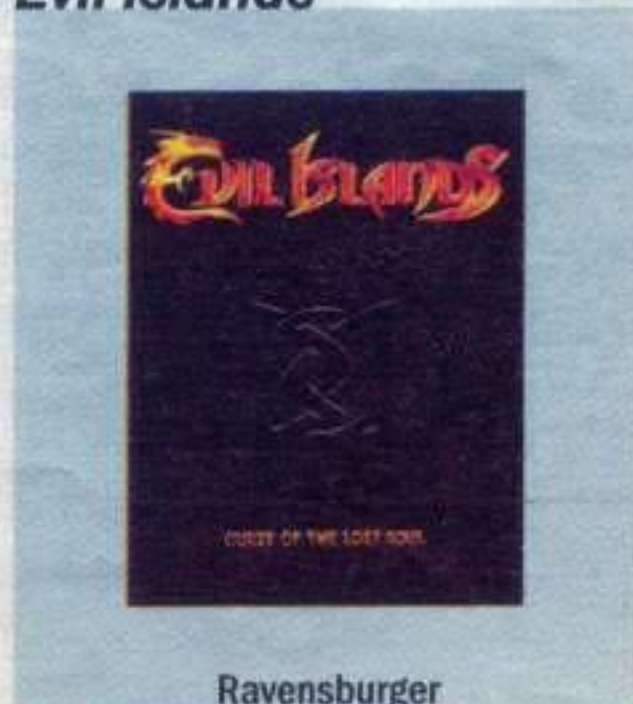


Monosit

**I**n timp ce partea a noua nu va fi transpusă pe PC, **Final Fantasy 8** poate fi achiziționat la un preț excelent.

RPG-ul domină prin story-ul grandios, diversitate în luptă și impresionante secvențe intermediare.

### Evil Islands



Ravensburger

**A**juns erou fără de voie, intrați în lumea fantastică a aventurii din **Evil Islands**. De multe ori e mai indicat să învingeți prin tactică adversarul, decât să-l înfrunțați direct. RPG-ul vă oferă peste 200 de tipuri de monștri, peste 70 de misiuni și 21 de scene.



# Gamerul nostru, stăpânul nostru

**U**ltima versiune a fost lansată și probată, testul a fost deja programat, dar directorul de marketing de la Ascaron, Bernd Almsted, a tras în ultimul moment semnalul de alarmă: "Anstoss Action nu este încă gata pentru testare. Amânăm lansarea!" Și i-am dat dreptate, pentru că în starea în care se prezintă la ora actuală simulatorul de fotbal, nu ar fi adus satisfacții nici producătorilor, nici cumpărătorilor.

Ne și miram care o fi oare deșteptul de la Ascaron care a lăsat în această stare jocul pe

mâna exigenților noștri testerii? E adevărat că lista cu bug-uri nu mai e de dimensiunea unui pomelnic, ca la ultima avan-premieră, dar mai este mult de lucru.

Controlul este întârziat și blochează astfel cursivitatea jocului, animația personajelor e la fel de prost realizată ca și în versiunea anterioară, gradele de dificultate nu sunt echilibrate, portarii apără tot a doua minge imparabilă, dar lasă în poartă mingi șutate de la 30 de metri, jucătorii PC au un comportament haotic...

Dar hai mai bine să ne păstrăm temperamentul de gentlemen.

Integrarea în manager Anstoss 3 (jocurile se pot combina) s-a adevărit a fi floare la ureche pentru microbiștii PC: am reușit să transformăm în cluburi imbatabile toate echipele cu rezultate secundare. Și pentru că ne gândim la clienții noștri, sperăm ca până la apariția pe piață producătorii să remedieze punctele negre remarcate de noi, știut fiind că nici cel mai bun add-on nu face doi bani dacă nu se adaptează întregului.



## Referințe PC Games: SPORT

Titlu	Gen	Locul în top	Punctaj
Links 2001	Simulator de golf	120	90
Need for Speed: Porsche	Curse	40	90
NHL 2001	Simulator de hochei	49	90
NBA Live 2001	Simulator de baschet	59	89
FIFA 2001	Simulator de fotbal	17	88
Grand Prix Legends	Curse	92	87
Colin McRae Rally 2.0	Simulator de raliu	33	87
Madden NFL 2001	Simulator de fotbal	98	87
Superbike 2001	Simulator de motociclete	109	87
Grand Prix 3	Simulator de F1	54	86
Pro Rally 2001	Simulator de raliu	102	86
Driver	Curse	80	85
Motocross Madness 2	Simulator de motocros	128	84
Need for Speed 4: Brenner Asphalt	Curse	71	84
Supreme Snowboarding	Simulator de snowboard	82	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	Simulator de skateboard	19	84
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse de camioane	117	82
F1 Racing Championship	Simulator F1	8	80
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor	94	80
TOCA 2	Simulator Trophy	118	79

## HIGHLIGHTS

- Pag.
- 109 Classics: Flugsim.-Bundle
  - 109 Classics: MTV Skateboard.
  - 109 Classics: Superbike 2000
  - 108 Eracer
  - 108 Speedboat Raser Europa
  - 107 STCC 2
  - 106 UEFA Challenge



# UEFA Challenge



**NO CHANCE**  
În astfel de ocazii, nici măcar un portar ca Oliver Kahn nu poate salva echipa.



**NU FAULTATI!**  
În cazul unui fault se petrec astfel de lucruri. Amuzant, dar supărător.

În ciuda unor lipsuri de gameplay, **UEFA Challenge se adevărește a fi adversarul nr. 1 al campionului FIFA 2001.**

**A**vând licența oficială a celor mai bune echipe din Europa, Infogrames scoate pe teren simulatorul de fotbal **UEFA Challenge**.

Spre deosebire de **FIFA 2001**, personajele din **UEFA** sunt fidel copiate după jucătorii din realitate, Bierhof, Henry, Kahn, Zidane & Co., putând fi recunoscuți chiar și în lipsa numelor.

Producătorii s-au îngrijit

în mod deosebit de grafică nu doar în ceea ce privește jucătorii, ci și în privința stadioanelor, a animației sau a efectelor meteo extrem de realiste. Nu același lucru se poate spune despre scenele de coliziune, în care jucătorii se întrepătrund în momentul unui fault.

Și mai prost este controlul, instabil și mult prea rigid. Dinamica mingii nu este nici ea perfectă și necesită asimilarea prin antrenament,

astfel că **UEFA Challenge** nu arată ce poate decât după câteva ore de exercițiu.

Comportamentul coechipierilor și cel al adversarilor este însă net superior, doar portarii oscilând între Divizia B și elita mondială.

Cele trei trepte de dificultate sunt bine echilibrate, oferind provocări pe măsură atât începătorilor, cât și kickerilor PC profesioniști.

MIHELE HORIA

**BOMBER** Thierry Henry de la Arsenal marchează aproape din orice poziție și a înscris deja patru goluri celor de la Juventus.

## PUNCTAJ UEFA CHALLENGE

**PRODUCĂTOR** Infogrames  
**DISTRIBUTOR** Infogrames

**PREȚ** cca. 30 USD  
**T. DE APARIȚIE** 7 iunie 2001

**NECESAR** Pentium 233  
32 MB RAM  
HDD: 260 MB  
**RECOMANDAT** Pentium II 400  
128 MB RAM  
HDD: 550 MB

**SUPORT** Direct3D  
Volan  
Joystick  
OpenGL  
Gamepad  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet -  
2 Jucători/pachet  
Rețea -

**GRAFICĂ** 80%

Foarte reușită, cu puține excepții

**SUNET** 80%

Muzică enervantă, sound și comentarii bune

**CONTROL** 70%

Se învață cu timpul, dar e departe de a fi ideal.

**MULTIPLAYER** 80%

Din păcate, fără partide LAN / Internet

## OPINII GEORG VALTIN

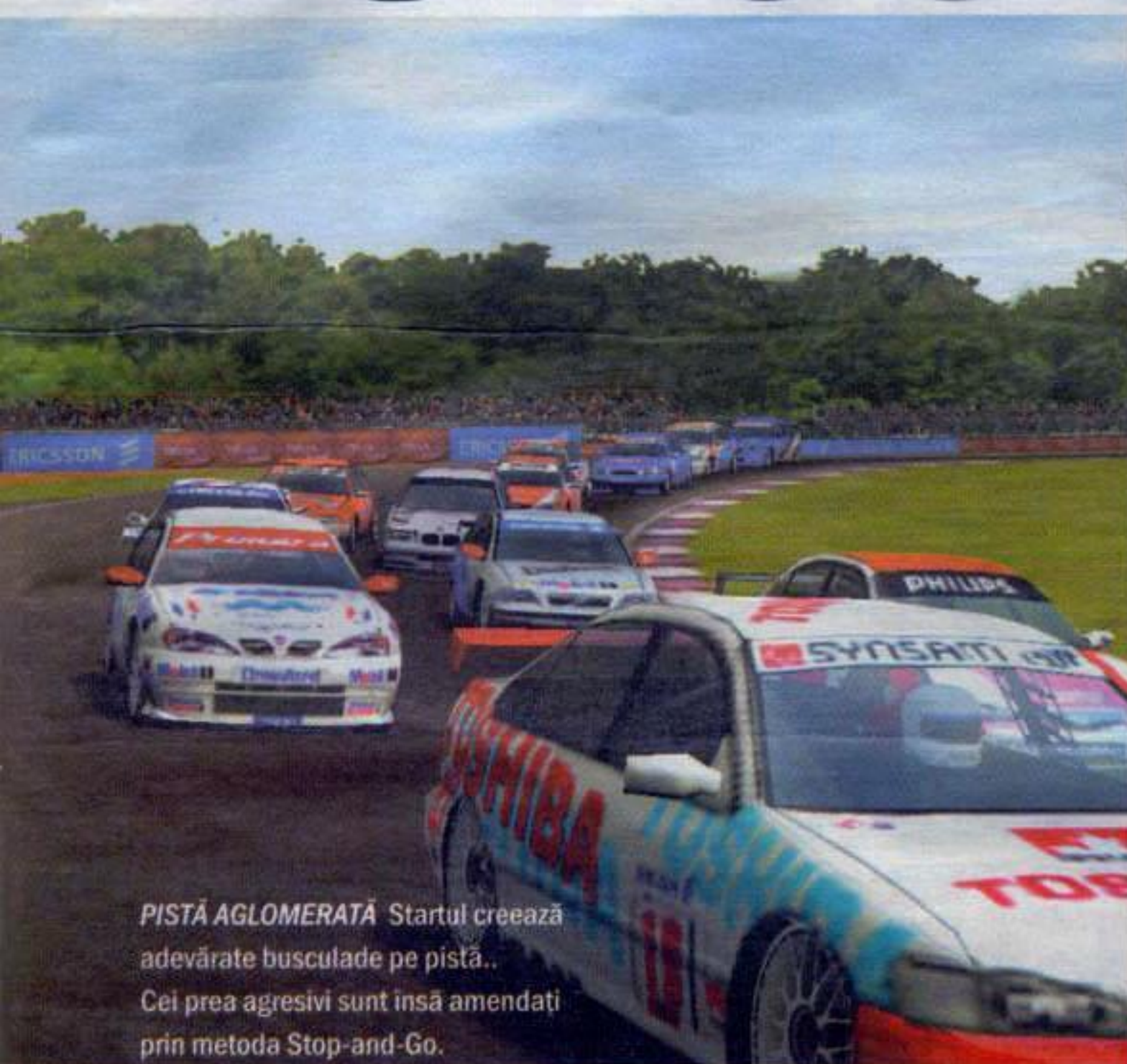


Amical sau Ligamode:  
un simulator de fotbal  
distractiv!

Recunosc că **UEFA Challenge** nu mi-a plăcut în mod deosebit, datorită dinamicii mingii și a controlului ce lasă de dorit. Pe parcursul jocului însă, jocul a crescut în ochii mei, o dată cu numărul victoriilor. Coechipierii care fug singuri, animația simplă și controlul liber configurabil sunt doar câteva aspecte pozitive, ce fac să tresalte inima fiecărui kicker PC. Păcat că Infogrames nu a obținut licențe pentru toate cele 125 de echipe, deoarece cu ajutorul editorului integrat jucătorii pot fi arondați cluburilor. Microbiștii pot achiziționa liniștiți jocul, mai ales în cazul în care caută o alternativă la **FIFA 2001**. Atenție: modul multiplayer nu funcționează decât pe un singur calculator, partidele LAN / Internet nebeneficiind de suport.



# STCC 2



**PISTĂ AGLOMERATĂ** Startul creează adevărate busculade pe pistă.. Cei prea agresivi sunt însă amendati prin metoda Stop-and-Go.



0 lume numai pentru piloți. Lansați-vă în **marele campionat de automobilism al Suediei.**

## UD LEARCĂ

Ploaia afectează puternic vizibilitatea, iar lipsa aderenței îngreunează mult condusul.

**S**TCC, Swedish Touring Car Championship, este campionatul suedez de automobilism.

Transpunerea în variantă PC vă rezervă un loc la volanul unui bolid de peste 300 cai-putere, cu care încercați să obțineți titlul de campion în complete season sau single race. Aveți mai multe jucării la dispoziție, printre care Audi A4 Quattro, Ford Mondeo sau BMW 320i. Dacă doriți în schimb să aveți parte de adversari echitabili, apălați la seria SSR, la linia

de start aliniindu-se Chevrolet-uri Camaro identice din punct de vedere tehnic. Și bolizii din STCC ating performanțe sensibil egale, tuning-ul fiind deci foarte important. Sistemele de motorizare și direcție pot fi ajustate după bunul plac și în funcție de necesitățile impuse de traseu.

Spre deosebire de **Formula 1**, în STCC trebuie să absolviți pentru fiecare mare premiu două sesiuni de calificare și două curse complete de maxim 25 de runde.

Dacă vi se pare însă prea obositor, puteți reduce numărul de runde sau puteți intra direct în cursă, pornind însă de pe ultimul loc al grilei de calificări. Mașinile și traseele sunt foarte solide din punct de vedere optic, însă atuul jocului îl constituie abilitatea condusului.

În campionat participă toate tipurile de vehicule, cu tracțiune pe față, pe spate sau 4x4, fiecare sistem manifestându-se diferit, copiând realitatea.

MIHELE HORIA

## OPINII SASCHA GLISS



Un puternic joc de curse cu o reușită dinamică a conducerii.

Trebuie să recunoaștem că, deși STCC nu inventează din nou roata, competiția dintre bolizii multicolori este mai mult decât interesantă. La aceasta contribuie din plin campionatul în sine, mașinile de raliu fiind mult mai rezistente decât fragilele monoposturi din F1, suportând fără probleme coliziunile dure. Dinamica pilotatului creează o excelentă impresie de realism, ridicând nivelul de adrenalină. Alt element interesant este sistemul de tracțiune diferențiat: BMW-urile cu tracțiune pe spate derapează foarte ușor în curbe, în timp ce Audi-urile echipate cu tracțiune integrală au un comportament monoton, indiferent de condițiile de pe traseu. Principalele pete pe cartea de vizită a STCC țin de sunetul mediocru, grafica colțuroasă și câteva bug-uri.

## PUNCTAJ STCC 2

<b>PRODUCĂTOR</b> DICE	<b>DISTRIBUTOR</b> Best Computers
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 500 128 MB RAM HDD: 500 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 16 1 Jucători/pachet	<b>Rețea 16</b>

74

<b>GRAFICĂ</b>	60%
Trasee săracăcioase, cu puține greșeli	
<b>SUNET</b>	60%
Motoare gălăgioase, puține dialoguri cu boxele	
<b>CONTROL</b>	80%
Foarte sensibil și realist	
<b>MULTIPLAYER</b>	70%
Curse tensionante, cu maxim 16 mașini	



# Eracer



## LOOSERULE...!

Ca de fiecare dată adversarul PC ne lovește lateral și ne putem lua adio de la victorie.

Jocul publicat de Rage va primi probabil titlul de **cel mai dificil joc de curse din toate timpurile.**

**A**utorul afirmației de mai sus ar dori cu plăcere să scrie despre eleganța bolizilor care concurează în jocul produs de Rage. Ar lăuda design-ul circuitelor, ridicând în slăvi grafica de milioane. Ar

povesti despre modul de pilotare, combinație perfectă de arcade race și simulation feeling. Ar urma carrier mode-ul, în care îți poți încerca norocul la bordul unei rachete japoneze sau într-un pachet de spoilere. Ar fi făcut chiar mai mult decât atât, dacă ar fi reușit să câștige mai mult de un singur duel. Nu a reușit însă, și nu pentru că ar fi cel mai prost pilot al tuturor timpurilor.

Chiar dacă ar parcurge cu ochii închiși traseul, cel târziu în cea de-a treia rundă un adversar îi confundă mașina cu șoseaua, scoțându-l definitiv de pe traseu.

Și atunci de ce ar trebui să ne mai mirăm că împreună cu versiunea de testare ni s-a trimis și cheat-ul?

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ ERACER

<b>PRODUCĂTOR</b> Rage Software	<b>DISTRIBUTOR</b> Koch Media
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium II 266 64 MB RAM HDD: 380 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III 600 128 MB RAM HDD: 380 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 8 1 Jucători/pachet	<b>Rețea 8</b>

**GRAFICĂ** 80%

Efecte excelente, trasee detaliate.

**SOUND** 70%

Motoarele sună excelent, muzica este însă plictisitoare.

**CONTROL** 80%

Oferă pilotului senzația de realism.

**MULTIPLAYER** 70%

Nu e prea interesant decât în mod multiplayer.

40

# Speedboat Raser Europa



## START!

Bărcile celorlalți concurenți nu se văd de obicei decât după start. Pentru a vă orienta mai ușor, vă puteți folosi de săgeți și mini-hărți.

Dacă până acum am străbătut autostrăzile, **e timpul să răvășim apele Europei.**

**D**acă v-ați plictisit de gondolă, vă propunem să vă mutați la standul Speedboat Raser Europa.

Concurând cu alte bărci de mare viteză, trebuie să străbateți diferite distanțe între Amsterdam, Londra și Veneția.

Victoria nu depinde neapărat de viteza atinsă de

ambarcațiune. Dacă știți cum să culegeți și să plasați obiectele întâlnite pe traseu, puteți spera la marele premiu. De exemplu, turbo-ul sporește performanțele motorului, în timp ce rachetele și minele stopază adversarii.

Din totalul de zece bărci, la începutul jocului nu vă stau decât patru la dispoziție, celelalte șase fiind premii pentru cursele câștigate. Acesta nu este însă un impediment, pentru că nici la gradul cel mai ridicat de dificultate nu e greu să-ți înfrângi adversarii PC.

Dacă la start se înghesuie toată lumea, în două din cele trei runde pe care le aveți de parcurs pe circuit veți suferi de singurătate.

Aveți însă și un avantaj: puteți admira în voie construcții monumentale, ca podul Rialto sau Big Ben.

MIHELE HORIA

## PUNCTAJ SPEEDBOAT RASER EUROPA

<b>PRODUCĂTOR</b> Davilex	<b>DISTRIBUTOR</b> Koch Media
<b>PREȚ</b> cca. 30 USD	<b>T. DE APARIȚIE</b> A apărut
<b>NECESAR</b> Pentium 200 32 MB RAM HDD: 50 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 220 MB
<b>SUPORT</b> Direct3D Volan Joystick	<b>OpenGL</b> Gamepad Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 Jucători/pachet	<b>Rețea -</b>

**GRAFICĂ** 50%

Efecte excelente, trasee detaliate.

**SUNET** 30%

Motoarele sună bine, muzica este însă plictisitoare.

**CONTROL** 70%

Oferă pilotului senzația de realism.

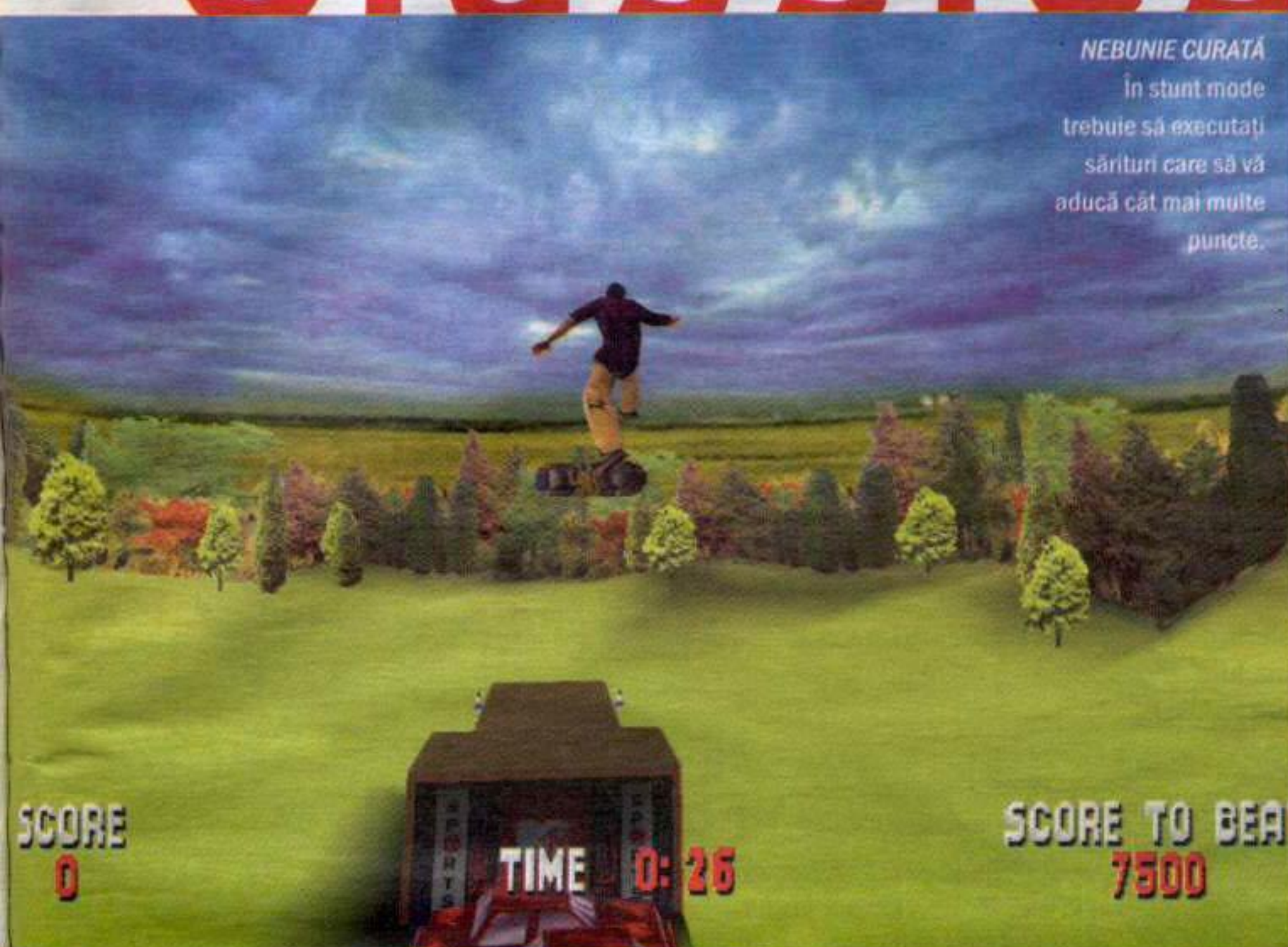
**MULTIPLAYER** -%

Aprețiere imposibilă.

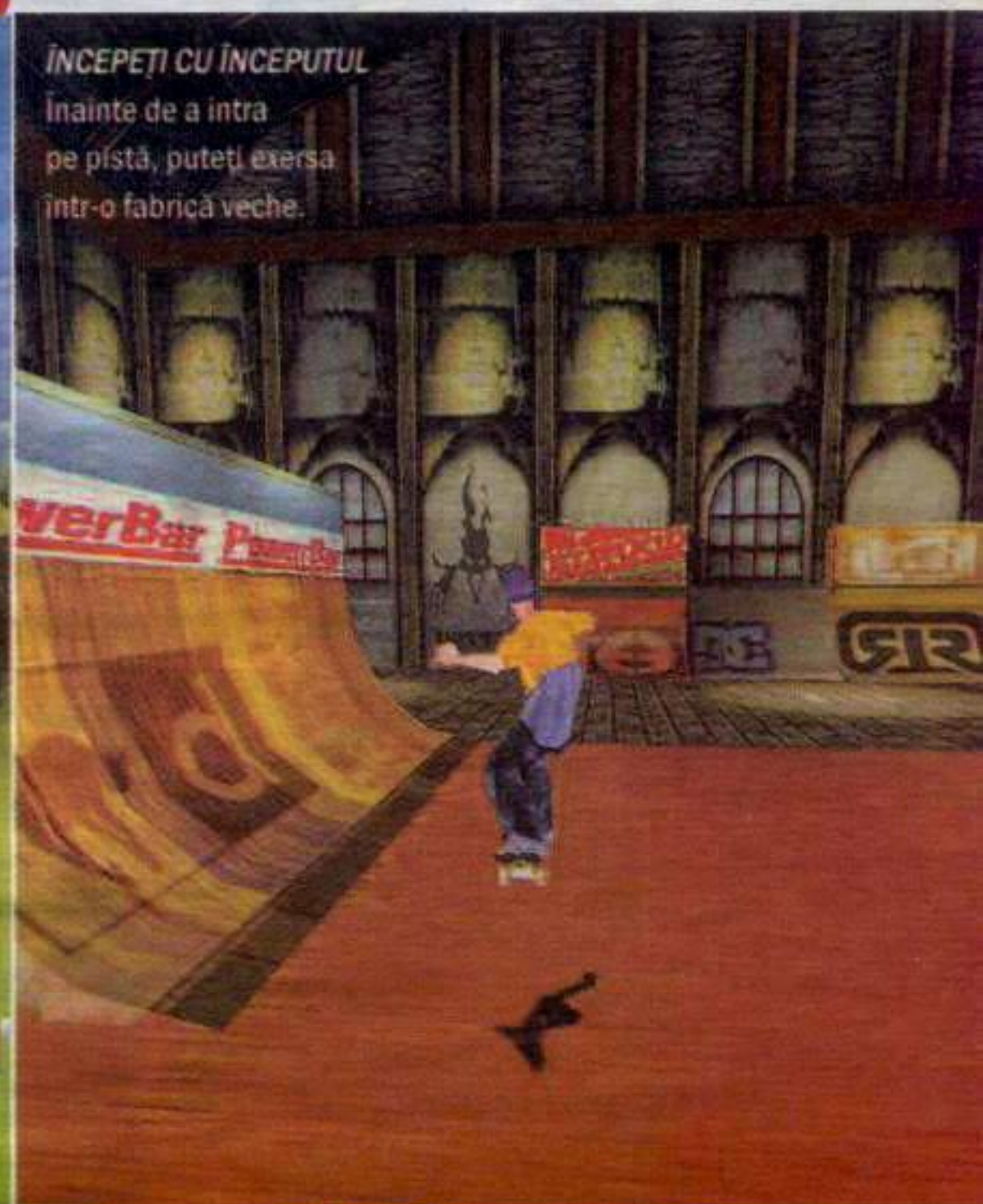
58



# Classics



**NEBUNIE CURATĂ**  
În stunt mode  
trebuie să execuți  
sărituri care să vă  
aducă cât mai multe  
puncte.



**ÎNCEPEȚI CU ÎNCEPUTUL**  
Înainte de a intra  
pe pistă, puteți exersa  
într-o fabrică veche.

## MTV Sports Skateboarding

MTV Sports Skateboarding combină cool trick-urile și muzica de calitate într-un excelent joc fun sport.

**Î**n MTV Sports Skateboarding nu riscați să vă rupeți gâtul ca în alte jocuri de acest gen, dar s-ar putea să nu vă mai puteți desprinde de calculator, pentru că aveți la alegere nu mai puțin de zece moduri de joc. Pe lângă clasică goană după puncte pe half pipe, aveți și opțiunea MTV Hunt, unde trebuie să culegeți, în competiție cu ceilalți concurenți, simboluri-

le împrăștiate pe hartă. Deosebit de spectaculos este stunt mode-ul: trebuie să săriți peste prăpăstii, șiruri de mașini și șantiere, încercând să obțineți scorul maxim prin periculoase cascadorii.

Grație controlului de calitate și a gradelor de dificultate destul de apropiate, chiar și începătorii se vor descurca destul de bine după câteva sesiuni de antrenament.

Dacă vă așteptați la un

soundtrack de calitate, având în vedere titlul bombastic, veți fi dezamăgit: formații renumite ca Cypress Hill și Deftones se află în plin concert rock.

Chiar dacă jocul nu e de talia lui Tony Hawk's Pro Skater 2, îl recomandăm din suflet iubitorilor genului fun sport.

Distribuitor ..... THQ  
Preț ..... cca. 15 USD



### Știați că ...

- ...până acum doar jocul de skateboard este compatibil pe PC, BMX-ul și snowboard-ul fiind doar pentru consolă?
- ...hit-ul Heaven is a Halfpipe scos de OPM, ajuns între timp hit în Europa, este deja de șase luni pe soundtrack-ul MTV Sports Skateboarding?

## Bun și ieftin:

### Superbike 2000



Best Computers, 11 USD

**C**u cele 13 trasee, 20 de piloți originali plus motoarele Ducati, Honda, Suzuki și Aprilia, Superbike 2000 poate fi achiziționat la un preț de excepție.

Realismul necesar este asigurat de grafica 3D, efectele meteo și comportamentul inteligent al piloților digitali.

### FIFA '99



Best Computers, 180.000 lei

**S**eria care încă nu și-a atârnat bocancii în cui vă așteaptă - la prețul unui bilet de meci obișnuit - să vă dovedească măiestria pe marile stadioane virtuale ale lumii.



# HARDWARE

## OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



### Nvidia lansează atacuri împotriva lui Hercules și chip-ului grafic Kyro II.

Un document oficial al lui Nvidia făcea nu demult valuri pe Internet. Titlul său era: „Kyro - ce trebuie să știți despre el”. În acest document, pe 12 pagini de prezentare, Nvidia se dezlănțuie în ceea ce privește performanțele și tehnologia chip-ului grafic Kyro II. În știre se spune că partenerul de contract Hercules are „un renume nefondat”, căci 3D Prophet 4500 este prima placă de fabricație proprie. În continuare: „Achiziționarea unui Kyro II este un risc, iar dacă trebuie să înapoiți placa, nu va suferi doar portofelul, ci și imaginea dvs.”

Se pare că succesul seriei GeForce2 li s-a suit la cap băieților din înșorita Californie. Senior PR Manager Brian Burke spune că prezentarea a fost destinată doar personalului de vânzare și nu publicului, fiind întocmită doar pentru a putea poziționa mai bine produsele proprii față de cele ale concurenței. Documentul însă dovedește clar că lui Nvidia îi este frică de concurentul mai ieftin de chip-uri, pe bună dreptate, după cum reiese și din testul nostru făcut pe placa 3D Prophet 4500.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

## CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

### Optic și fără cablu

Noul mouse Logitech dispune de patru taste și o rotiță. Ca toate rozătoarele actuale, utilizează tehnica de senzor optic pentru a înregistra mișcările mouse-ului. Funcționează fără cablu, fiind livrat cu o stație de recepție pe USB. Cele două baterii de tip R6 oferă curentul necesar pentru trei luni. Mouse-ul are o rezoluție de 800 dpi și costă 60 USD.



**PE RECEPȚIE** Cordless MouseMan Optical este primul mouse operat prin baterie, care dispune de senzor optic de mișcare.

## SETEA DE ENERGIE

Motoarele încorporate sunt alimentate prin două baterii. Separat se poate comanda și un alimentator.



## INTERACT CYCLONE FX

### Force Feedback

Cu ocazia CeBIT, Interact a prezentat controllere noi. Cyberclone FX este un joystick Force-Feedback cu conectare la Gameport sau la USB. Joystick-ul dispune de nouă taste programabile, un Coolie Hat, precum și funcție de propulsie și eleroane. Stick-ul poate fi utilizat la fel de bine atât de dreptaci, cât și de stângaci și costă 55 USD.

## SERIA DE BOXE PHILIPS MILLENIUM

### Boxe pentru toți

A 2.500 Compact Surround Power de la Philips este un sistem 4.1 cu sateliți de 4x6 wați și un subwoofer de 16 W (65 USD). Dacă mai adăugați 20 de dolari, primiți un A2.600, un sistem de sonorizare 5.1 cu 6 wați pentru sateliți și un subwoofer de 20 wați. A 3.500 Acoustic Surround Power (150 USD) este un sistem 4.1 cu o putere de 80 W.



**NOBIL** Boxele tip Flatpanel și subwoofer-ul lui A 3.500 se pot controla prin intermediul unei telecomenzi.

## LEADTEK WINFAST 6XSOUND

### Placă de sunet 5.1



**DOUBLEDECKER** WinFast 6xSound vine cu două plăcuțe de slot, la care se pot cupla și sisteme audio optice.

WinFast 6xSound de la Leadtek este o placă de sunet 5.1 în format PCI. Întrările și ieșirile sale optice și coaxiale S/PDIF se află pe o a doua plăcuță de slot, care e cuplată cu placa de sunet prin intermediul unui cablu plat. WinFast 6xSound costă 55 USD.

## INTERACT AXIS PAD

### Un Gamepad stilat

Interact ne oferă un gamepad nou. Axis Pad dispune de zece taste programabile, două minijoystick-uri și obligatoria cruciuliță digitală de control. Controller-ul de joc poate fi conectat fie prin USB, fie prin gameport și costă 30 USD.



**SUPLU** Axis Pad se bazează pe designul gamepad-ului de PlayStation al lui Interact.



## COMMOUSE

## Fortăreața-mouse

La CeBIT, producătorul comMouse ([www.commouse.de](http://www.commouse.de)) aduce mouse-ul optic pentru portul USB cu același nume cu display LCD încorporat. Pe acest afișaj, prin intermediul soft-ului de Internet livrat împreună cu mouse-ul, puteți urmări de exemplu când cade cursul unei acțiuni. Un clic vă duce apoi direct pe site-ul respectiv. Prețul acestei jucării hightech este de 65 USD.

**ARGINTIU** Grație display-ului LCD al lui comMouse, surferii de Internet obțin un gimmick util pentru serile lungi de navigat.



**FLEXIBIL** Prin intermediul software-ului, noile monitoare TFT de la Hercules se pot roti pur și simplu cu până la 90 de grade, pentru a putea avea în sfârșit și „ferestre” de mansardă.

HERCULES PROPHETVIEW 510  
Debutant TFT

Hercules a prezentat la CeBIT primul monitor TFT din producție proprie. Prophetview 510 este un monitor plat de 15", a cărui suprafață vizibilă corespunde cu cea a unui monitor obișnuit de 17". Monitorul plat, care se cuplează la ieșirea video obișnuită a plăcii grafice, se găsește în comerț din mai, la prețul de cca. 750 USD.

## MATROX MILLENIUM G450 PCI

## Un PCI G450 ieftin

Matrox a anunțat cu puțin timp în urmă lansarea unei variante PCI a lui Millennium G450. PC-urile deosebit de ieftine fără slot AGP pot profita de această oportunitate. Placa dispune de 32 MB DDR-SDRAM și de două ieșiri pentru monitor, care pot fi utilizate în paralel prin intermediul unui software. Placa se va comercializa fără ambalaj de carton și va costa aproximativ 130 USD.

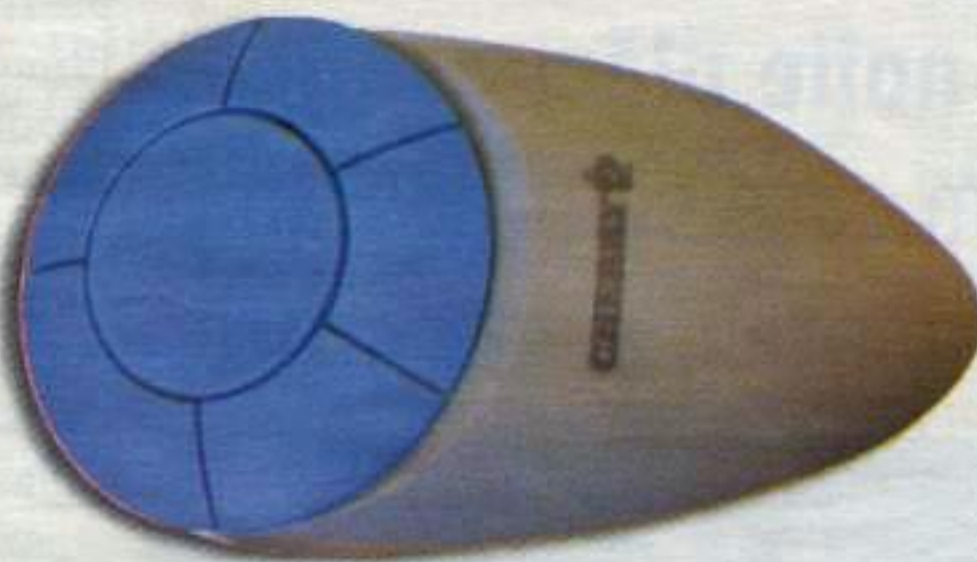


**BULK** Placa grafică PCI nu se va distribui în sistemul comercial cu amănuntul, deci o veți găsi fără ambalaj elegant.

## MICROSOFT TRACKBALL EXPLORER

## Săgeata de argint

Cu puțin timp în urmă, Microsoft a prezentat noua alternativă de mouse Trackball Explorer. Mouse-ul USB dispune de patru taste, precum și de o rotiță de mouse, pe care o puteți roti comod cu degetul mare. Trackball-ul în sine se controlează cu degetul arătător. Trackball Explorer costă 55 USD.



**COOLIE HAT** All-round mouse-ul dispune de șase taste programabile și mufe pentru USB și PS/2.

## CHERRY POWER PAD MOUSE

## Un mouse cu cap

Cu noul mouse de la Cherry, nu numai că puteți acționa imaginea în scroll în patru direcții diferite, dar puteți lansa chiar și programe printr-un click. Acesta dispune în total de șase taste programabile și se poate cupla la alegere fie la portul USB, fie la PS/2. Power Pad Mouse costă 25 USD.



**FRONTBALL** În loc să se miște trackball-ul cu degetul mare, la Trackball Explorer se utilizează degetul arătător.

## REFERINȚE

## Plăci grafice

<b>Hercules</b>	
3D Prophet 4500	86%
<b>ATI</b>	
Radeon 32 MB SDR	82%*
<b>Elsa</b>	
Erazor X	80%*
<b>Guillemot</b>	
3D Prophet	79%*
<b>Creative</b>	
3D Blaster Annihilator	78%*
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II GTS 64 MB	90%*
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Pure	89%*
<b>Elsa</b>	
Gladiac	88%*
<b>ATI</b>	
All-in-Wonder Radeon	88%*
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2	88%*
<b>Elsa</b>	
Gladiac 920	93%
<b>Hercules</b>	
3D Prophet II Ultra	91%*
<b>Leadtek</b>	
WinFast GeForce2 Ultra	91%*
<b>Asus</b>	
AGP-V7700 Ultra Pure	91%*
<b>Creative</b>	
3D Blaster GeForce2 Ultra	90%*

## Plăci de sunet

<b>Creative Labs</b>	
SB Live! Player 1024	92%
<b>Videologic</b>	
SonicFury	88%
<b>Terratec</b>	
DMX XFire 1024	85%
<b>Terratec</b>	
Xlerate Pro	84%
<b>Videologic</b>	
Sonic Vortex2	84%

## Volane

<b>Microsoft</b>	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
<b>Microsoft</b>	
SW Precision Racing Wheel	83%
<b>Guillemot</b>	
FF Racing Wheel	82%
<b>Thrustmaster</b>	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%
<b>Saltek</b>	
R100 Racing Wheel	72%

## Gamepads

<b>Microsoft</b>	
Game Pad Pro	86%
<b>Thrustmaster</b>	
Dual Power GamePad	83%
<b>Logitech</b>	
WingMan RumblePad	83%
<b>Interact</b>	
HammerHead FX	80%
<b>Saltek</b>	
P2000	78%

## Gamemouse

<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse Explorer	86%
<b>Kama</b>	
Razer Boomslang 2000	83%
<b>Microsoft</b>	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
<b>Logitech</b>	
MouseMan Wheel Optical	82%
<b>Logitech</b>	
iFeel MouseMan	81%

\* depunctat





# CeBIT plăci

Asus Elsa, Hercules & Co., **cu toții și-au prezentat la CeBIT, în Hanovra, noile plăci grafice.**  
Vă arătăm care sunt acestea, performanțele și cât costă.

**P**roducătorul de chip-uri grafice Nvidia a avut anul acesta un stand propriu la CeBIT, dar șederea în căsuța de lemn nu a fost posibilă pentru clienții interesați. După uși ni s-a prezentat puternicul chip GeForce3 în acțiune. Primele plăci GeForce3 se găsesc deja în comerț. Nvidia însă produce și două variante noi ale lui GeForce2 MX. GeForce2 MX-200 este urmașul chip-ului TNT2, model 64, și e tactat la 175 MHz. Chip-ul moștenește de la modelul 64 și conexiunea îngustă cu memoria (64, în loc de 128 biți). Chip-urile MX-200 procesează la 200 MHz și posedă cu memoria o bandă de 128 biți.

Asus a prezentat două dintre noile plăci grafice GeForce3 AGP-V8200: o variantă pură și una de lux. AGP-V8200 Deluxe dispune de o ieșire TV și de o intrare video și se livrează cu ochelari 3D. Ambele plăci dispun de un chip de diagnosticare, cu ajutorul căruia puteți monitoriza temperatura și frecvența de tact a chip-ului grafic și a memoriei. În afară de aceasta, în pachet se găsește inclus la ambele plăci fullversion-ul lui *Star Trek: Voyager - Elite Force*. Varianta Pure costă 528 USD, cea Deluxe 594 USD.

Asus oferă și plăci mai ieftine. AGP-V7100 Pro este un GeForce2 MX-400 care lucrează cu o memorie de 183 MHz. Placă costă circa 125 USD. AGP-V7100 Magic utilizează un chip MX 200,

## PERIOADĂ DE AȘTEPTARE

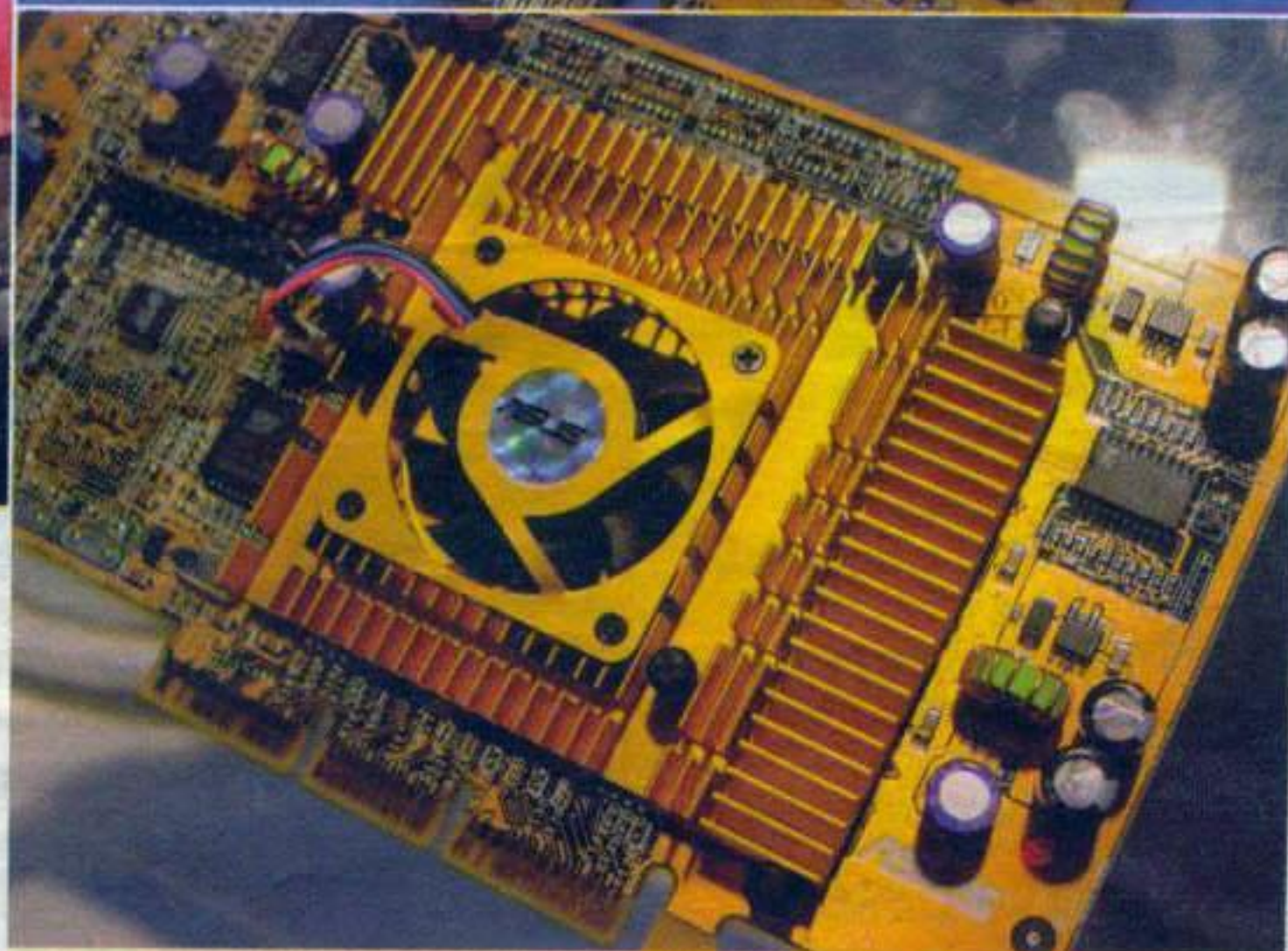
La standul de expoziție al lui Hercules, vizitatorii au avut posibilitatea de a-și face o primă impresie despre 3D Prophet III cu chip-ul grafic GeForce3.







**EDIȚIE NOUĂ** Asus, MSI, Leadtek și Elsa se bazează pe chip-ul GeForce2 MX-400, care este tactat cu 200 MHz.



**PREȚUL DESIGNULUI** Chip-ul grafic GeForce3 al lui Asus AGP-V8200 este prevăzut cu un cooler activ, colorat elegant în auriu.

# grafice

precum și o memorie SDR-SDRAM de 166 MHz, și costă 105 USD.

Dacă mai adăugați la ambele plăci 13 USD, le primiți într-o variantă cu ieșire TV.

La Ati și la Matrox nu ni s-au arătat decât lucruri deja cunoscute. Printre altele, Ati a prezentat noul Radeon VE (test în PC Games 3-4/2001).

Cu aceasta puteți în paralel să urmăriți un film DVD pe televizor și să navigați pe monitor pe Internet.

La Matrox, atracțiile principale au fost G400 și G450, care au oferit imagini coplesitor de clare. De la nici unul dintre cei doi producători nu am aflat însă detalii noi despre chip-urile grafice. Informațiile exacte cu privire la noua generație de chip-uri vor urma la vară.

Pe baza lui Nvidia MX-400, Elsa lansează cinci plăci grafice diferite. Seria de plăci astfel rezultată se numește Gladiac 511.

Gladiac 511 TV-Aut dispune de o ieșire TV și se produce cu 32 MB (110 USD) și cu 64 MB (130 USD).

Gladiac 511 Twin dispune de două ieșiri VGA, precum și de o ieșire TV și 32 MB SDR-RAM. Prețul: în jur de 120 USD.

Gladiac 511 DVI este o placă grafică de format PCI, în rest încorporează aceleași ieșiri și aceeași cantitate de memorie ca Gladiac 511 Twin. Software DVD player-ul Elsa Movie 2000 se află, ca de obicei, alăturat fiecărei plăci.

Și Hercules a prezentat noutăți grafice în standul său de două etaje din Hala 9: propria placă grafică GeForce3, numită 3Dprophet II, și GeForce2-MX cu

## GeForce3, Kyro II și noile chip-uri grafice MX au dominat standurile producătorilor de plăci grafice de la CeBIT.

64 MB memorie (3Dprophet II MX 64 MB).

Dar a existat și o surpriză: prin 3Dprophet 4000XT, Hercules oferă și o placă grafică ieftină cu chip-ul grafic Kyro I. Până la ora actuală, acest chip nu a fost utilizat decât de către VideoLogic pe placa Vivid!

Dincolo de acestea, Hercules mai are în program

și chip-ul Kyro II. 3Dprophet 4500 e dotat cu 64 MB SDR-SDRAM (175 MHz) și costă în jur de 145 USD. 3Dprophet 4000 va costa probabil sub 90 de USD.

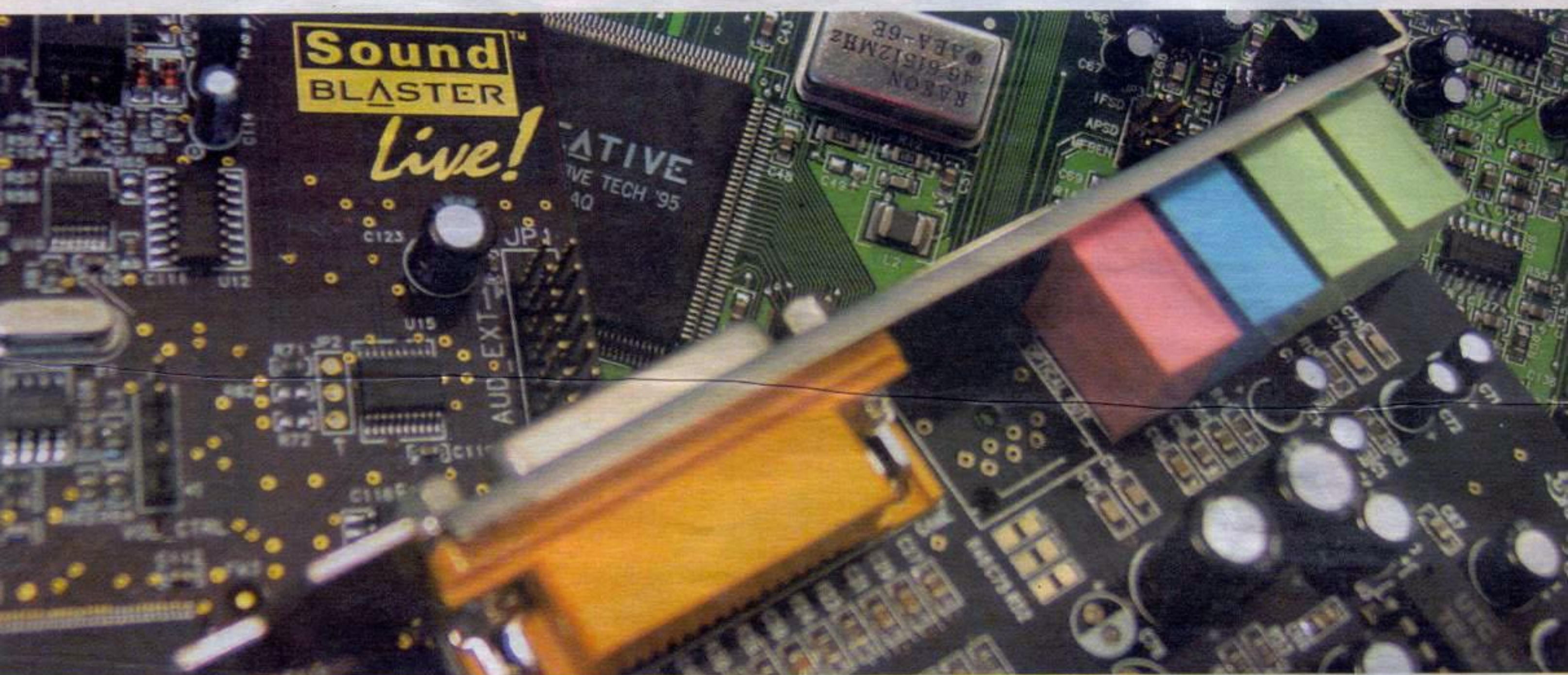
MSI și-a prezentat placa GeForce3. Placa având numele StarForce822 are prețul de 485 USD; alte plăci GeForce3 sunt mai ieftine.

Pe lângă modelul de top, a mai prezentat și modelul StarMaxx32, pe care lucrează un chip GeForce2 MX-400. Tactul frecvenței se situează la 183 MHz. GeForce2 MX SH MAX se bazează pe un chip MX-400 și dispune de o memorie de 64 MB.

La standul său, VideoLogic a prezentat printre altele placa Vivid! XS cu chip-ul Kyro II. Placa dispune de 32 MB RAM, care au aceeași frecvență de tact ca chip-ul grafic: 175 MHz. Vivid! XS dispune de o ieșire TV și se poate cumpăra din mai cu 120 USD.

BERND HOLTSMANN





# CeBIT plăci de sunet

În hala multimedia am găsit **noi accesorii de sonorizare pentru PC**. Pe lângă plăci de sunet, se găseau și CD-playere cu suport MP3.



**APT PENTRU CONTACTE** Fortissimo II de la Hercules dispune de intrare și ieșire digitală, precum și de o ieșire separată pentru căști.

**TOTUL SUB CONTROL** La standul de expoziție al lui Terratec, vizitatorii CeBIT-ului s-au putut convinge de puterea fonică a lui SiXPack 5.1.



**H**ercules le-a prezentat vizitatorilor expoziției chiar două plăci de sunet: Gamesurround Muse XL și Fortissimo II.

Muse XL este succesoarea lui Muse, oferă suport pentru două și patru difuzoare și e compatibilă cu toate standardele uzuale (DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 și 2.0). Fortissimo II oferă, pe lângă ieșirile stereo, câte o ieșire și intrare S/P-DIF, precum și o ieșire separată pentru căști. Puteți cupla deci concomitent boxele și căștile.

Fortissimo II suportă de asemenea standardele de sunet sus menționate. Muse XL costă 40 USD, iar Fortissimo II în jur de 60 USD. Plăcile de sunet se găsesc deja în comerț.

Terratec a prezentat o nouă placă de sunet, care e interesantă în special pentru jucători: SiXPack 5.1+. Este o placă de sunet cu șase canale, care nu are doar șase ieșiri pentru boxe (5.1), ci aduce și un software DVD player. SiXPack suportă DirectSound3D, Aureal A3D precum și EAX 1.0 și 2.0. Toate standardele de sunet 3D sunt astfel asigurate. Placa se găsește în comerț la prețul de 90 USD.

Terratec M3PO go este un CD Player MP3 portabil, care citește CD-uri audio și MP3 (CD-R și CD-RW). Cu două baterii, acesta oferă 20 de ore de muzică. Memoria anti-shock de 50 de secunde asigură plăcere muzicală fără întreruperi. M3PO go se poate cumpăra din aprilie pentru 265 USD.

Pe lângă music maker-ul portabil, Terratec lucrează încă la o surpriză MP3: un recorder MP3 cu suport HDD și port USB.

Videologic nu a avut plăci noi în ofertă, în schimb și-a prezentat variante cu culori diferite ale sistemelor sale de sonorizare. Sistemul de boxe 5.1 DigiTheatre DTS se poate acum cumpăra și într-o variantă argintie, cu un interior modificat. Costurile pentru zgomotosul cub argintiu se ridică la 550 USD.

După câțiva ani de pauză în domeniu, Philips se prezintă din nou cu plăci de sunet. Cele trei plăci sunt incluse sub logo-ul de familie „Edge”. Plăcile se numesc Rythmic, Seismic și Acoustic.

Ca chip de sunet, plăcile utilizează o creație proprie de la Philips, chip-ul ThunderBird-Avenger. Cea mai mică placă Rythmic oferă patru canale de

Plăcile prezentate la CeBIT au **inovații solide de dotare**: intrări și ieșiri digitale, sunet pe șase canale și sunet 3D în jocuri.

redare. Seismic și Acoustic sunt dotate similar, cu șase canale pentru redarea 5.1. Pe lângă mufele pentru boxe, Acoustic oferă în plus și o ieșire și intrare digitală. Seismic nu este dotată cu intrări digitale.

Plăcile sunt compatibile cu DirectSound3D, A3D 1.0 și EAX 1.0. Rythmic costă 65 USD, Seismic 90, iar Acoustic se situează la un preț de 130 USD.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



# CeBIT

## procesoare și plăci de bază

În domeniul procesoarelor și infrastructurii, CeBIT-ul a avut multe lucruri interesante de arătat. AMD a prezentat chip-ul Palomino și Intel un Pentium 4 cu o frecvență de tact de 2.000 MHz.

**VECHI ȘI RAPID** Intel a prezentat un Pentium 4 cu o frecvență de tact de 2.000 MHz. Acesta se bazează încă pe chipcore-ul actual Willamette.

**L**a CeBIT, AMD a prezentat pentru publicul select de specialitate urmașul chip-ului Athlon numit Palomino. Două procesoare (de câte 900 MHz) rulau fără răcire activă pe o placă de bază dotată cu mult așteptatul chipset AMD760MP. Alăturat se afla un PC cu un Palomino de 1.533, care lucra cu o frecvență de tact de 133 MHz. Urmășul lui Athlon lucra potrivit descrierii, pe o placă de bază AMD760 cu rapida memorie PC266 DDR. Potrivit referentului de presă Jan Gütter, procesoarele Palomino vor apărea întâi pe piață ca variantă pentru laptop. Versiunile desktop vor apărea în cea de-a doua jumătate a anului și vor dispune de o frecvență de tact de peste 1.500 MHz.

Dar am putut admira într-o versiune mai rapidă și lucruri deja cunoscute: Athlonul se găsește acum și în versiunile 1.300 și 1.333 MHz, prețurile situându-se la 300, respectiv 320 USD. Noul Duron de 900 MHz se găsește deja și el în comerț și costă 130 USD.

Intel a prezentat la standul de expoziție un Pentium 4 cu 2.000 MHz, care se bazează încă pe core-ul actual „Willamette”. Referentul de presă Hans-Jürgen Werner a confirmat că procesorul Pentium 4 de doi gigaherți va apărea încă în anul curent.

Pentium 4 de 1,7 gigaherți se află deja pe piață. Prețul procesorului se va situa pe la 840 USD. Discutând cu Hans-Jürgen Werner, am mai aflat că pentru PC-urile cu versiunea îmbunătățită a lui Pentium III va fi necesară și o prelucrare a chipset-ului i815.

Dacă cochetăți cu gândul de a achiziționa un Pentium III prelucrat, aveți grijă ca placa dvs. de bază să utilizeze un chipset i815 prelucrat. Noul Pentium III are ca și code name „Tualatin” și va apărea în a doua jumătate a anului. Chip-urile i815 prelucrate se află deja în producție.

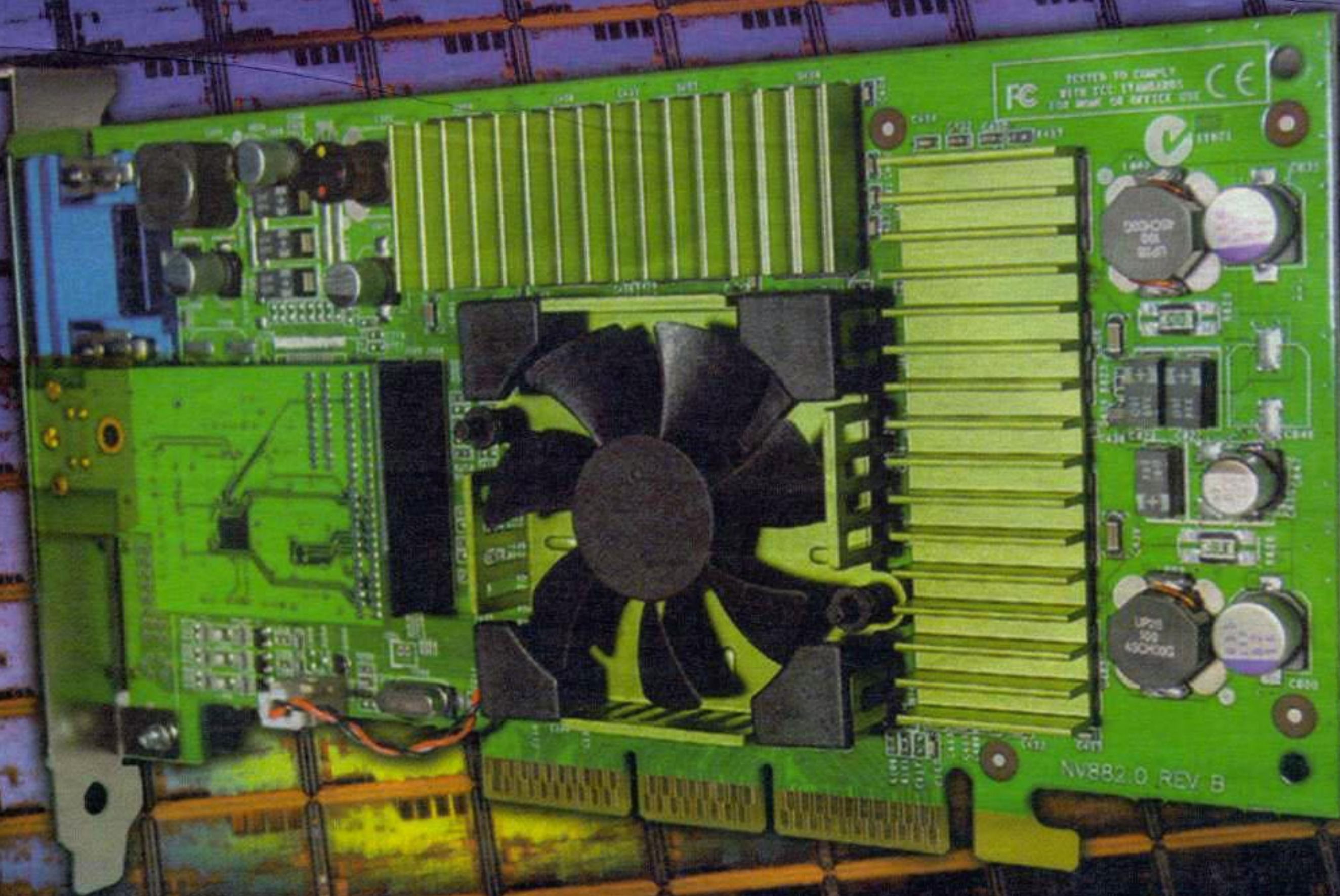
Producătorul de chipset-uri taiwaneze VIA a prezentat Cyrix III. Cache-ul Level 1 este 128 KByte, Level 2 Cache de 64 KByte. Ca primă versiune a lui „C3”, la start se defilează cu o versiune de 733 MHz, dar din punct de vedere al performanțelor acesta nu face față unui procesor Celeron tactat la aceeași frecvență. În schimb, procesorul se potrivește pe fiecare socket 370, cu toate că poate fi necesar un update de BIOS. Comoara chipset-urilor lui VIA, noul KT266 pentru procesoare AMD (Athlon și Duron), suportă pe lângă memoria SDRAM și DDR RAM. Chipset-ul se spune că mai are probleme de performanță la utilizarea memoriei DDR. În lunile imediat următoare, plăcile de bază cu chipset KT266 vor apărea în comerț.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

### UN DUO DINAMIC

La AMD am văzut un sistem de testare în care două procesoare Palomino lucrau pe o placă de bază multiprocesor.





# Elsa Gladiac 920



Cu ocazia târgului CeBIT am primit **prima placă GeForce3 pentru teste.** Ce știe Gladiac 920 de la Elsa? Convingeți-vă citindu-ne!

În sfârșit, am avut ocazia de a testa mai pe îndelete placa **GeForce3**. Oare merită nenumăratele finețuri tehnice ale lui **GeForce3**? Mai întâi să aruncăm o privire asupra exteriorului plăcii. **Gladiac 920** de la Elsa e dotat cu radiatoare verzi, care nu acoperă doar chip-ul, ci și modulele de memorie utilizate. Memoria de 64 MB DDR (Double Data Rate) au un timp de acces de 3,8 ns și sunt tactate cu 230 MHz. Prin tehnologia DDR se ating astfel 460 MHz tact de memorie.

Chip-ul **GeForce3** în sine e tactat cu 200 MHz. Pe plăcuța de slot, pe lângă ieșirea normală D-Sub pentru monitor se află și o ieșire TV. **Gladiac 920** are ce să ne ofere nu doar în ceea ce privește hardware-ul. Pe lângă DVD player-ul devenit deja între timp obligatoriu, Elsa mai pune în ambalaj și o versiune realizată pentru DirectX 8 a lui **Giants**. Personajele din joc și efectele grafice sunt redată cu mai multe detalii și de aceea arată mult mai reale. Pe ambalajul plăcii se mai găsește și un mousepad

holografic, ca gimmick. Am introdus îndată placa în sistemul nostru de testare și am instalat cel mai actual driver disponibil (Detonator v11.01 Beta). Aici se pot seta trei tehnologii diferite de Anti Aliasing: „2X” și „4X” prin Super Sampling și așa-numitul „Quincunx”, care utilizează procedeul Multi Sampling, mai puțin solicitant de hardware. Rezultatele benchmark-urilor noastre de anduranță le găsiți pe pagina din dreapta. Valorile din **Undying** nu au fost pe măsura așteptărilor noastre. Să sperăm că la acest capitol se vor obține performanțe mai bune, grație unei versiuni superioare a driverului. În **Heavy Metal F.A.K.K.2** **Gladiac 920** e cu 15% mai rapid decât o placă **GeForce2 Ultra**. În **Aquamark**, **GeForce3** a avut ocazia să se impună impetuos prin DirectX 8 și e aproape de două ori mai rapid decât un **GeForce2 Ultra**. Și Anti Aliasingul Quincunx face o impresie foarte bună, deoarece nu are cerințe de hardware atât de mari, asigurând însă în același timp rezultate bune.

† Sperăm că performanța **Direct3D** (vezi **Undying**) va crește prin lansarea driverelor mai noi. După cum s-a pronosticat deja, inovațiile din chip se manifestă abia în testul **DirectX 8**. În ceea ce privește jocurile actuale, **Gladiac 920** are un raport preț - performanță foarte prost. Toți adversarii au fost mai rapizi în benchmark-urile **DirectX 7** decât **Gladiac**-ul nostru cu driverul beta de referință. Aici e necesară încă finisarea. Până atunci, **Gladiac 920** rămâne o placă grafică de lux, nobilă și rapidă, pentru jocuri care din păcate încă nu există.

ANDREI RITOK-SCHOTSCHE





## Performanță: joc DirectX-7

Undying 1.0 (cu\_03.sac)



Undying 1.0 (cu\_03.sac)



1.024x768: placa Kyro II iese învingătoare. Slăbiciunea plăcii GeForce3 poate fi cauzată de driver.

1.280x1.024: GeForce3 manifestă în continuare o performanță slabă, evidențiată la Unreal Tournament.

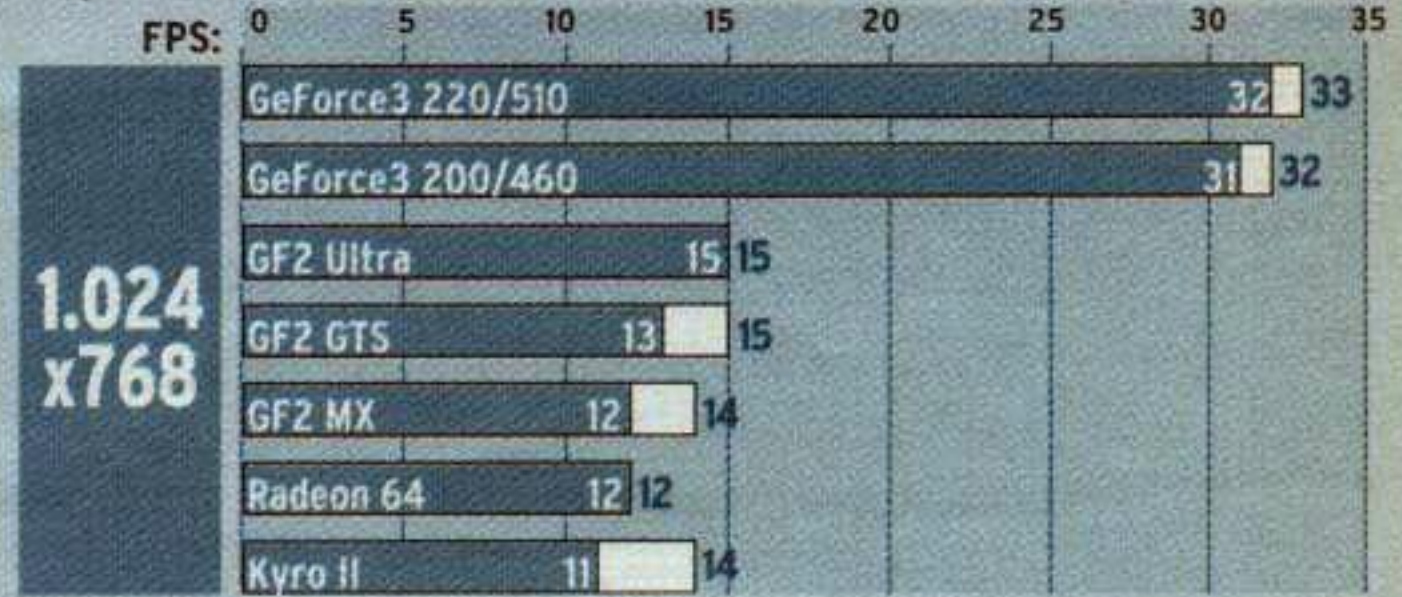
Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133

(CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, Quality 10, Minimum FPS: 10

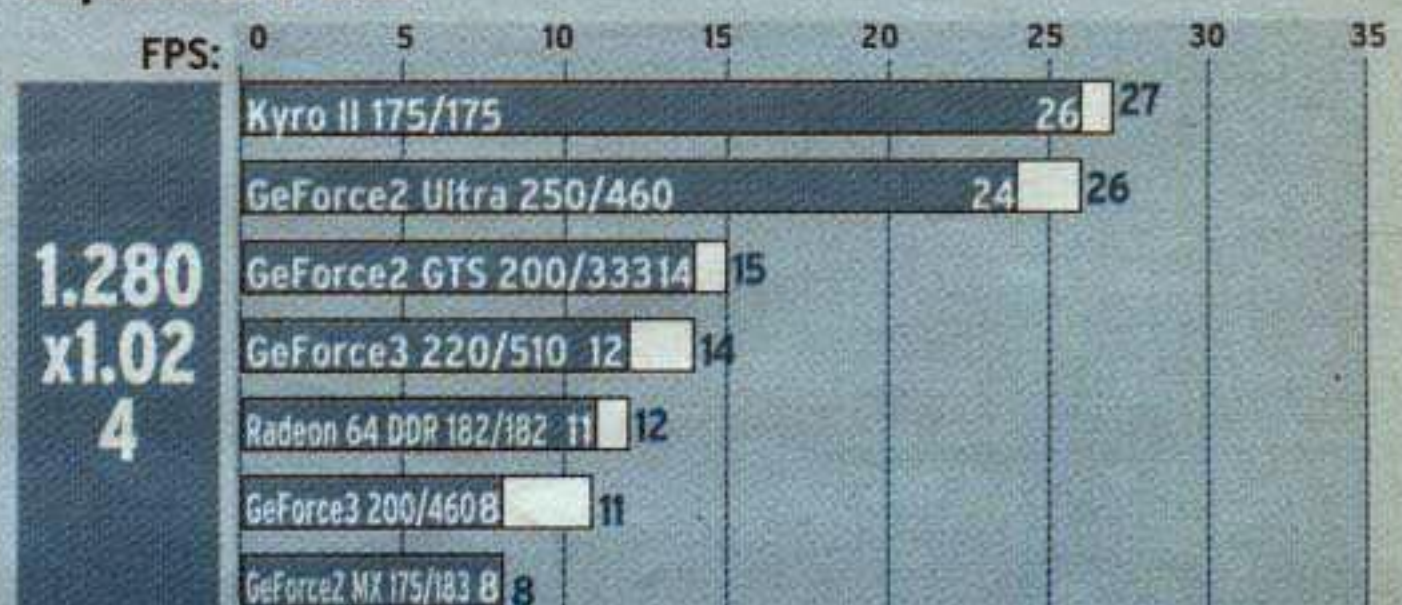
Legendă: 32 Bit 16 Bit

## Performanță: joc DirectX-8

Aquamark 2.2



Aquamark 2.2



1.024x768: GeForce3 e aproape de două ori mai rapid decât un GF2 Ultra. Pentru jocurile DirectX 8 placa merită.

1.280x1.024: Slăbiciunea lui Kyro II se datorează driverului. GeForce3 permite în continuare un joc fluid.

Settings: Pentium III 933 MHz (7x133 MHz), Asus P3B-F (440BX), 256 MB RAM PC133 (CAS 3),

DirectX 8.0a, Win98 SE, texturi de 24 MB, Anti Aliasing dezactivat

Legendă: 32 Bit 16 Bit

## Performanță: joc OpenGL

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



1.024x768: GeForce3 abia se poate ține în fața lui GF2 Ultra. Remarcabilă e și performanța plăcii Kyro II.

1.280x1.024: În 32 de biți, GeForce3 reușește să se îndepărteze cu cel puțin 15%. O placă GTS nu mai poate face față aici.

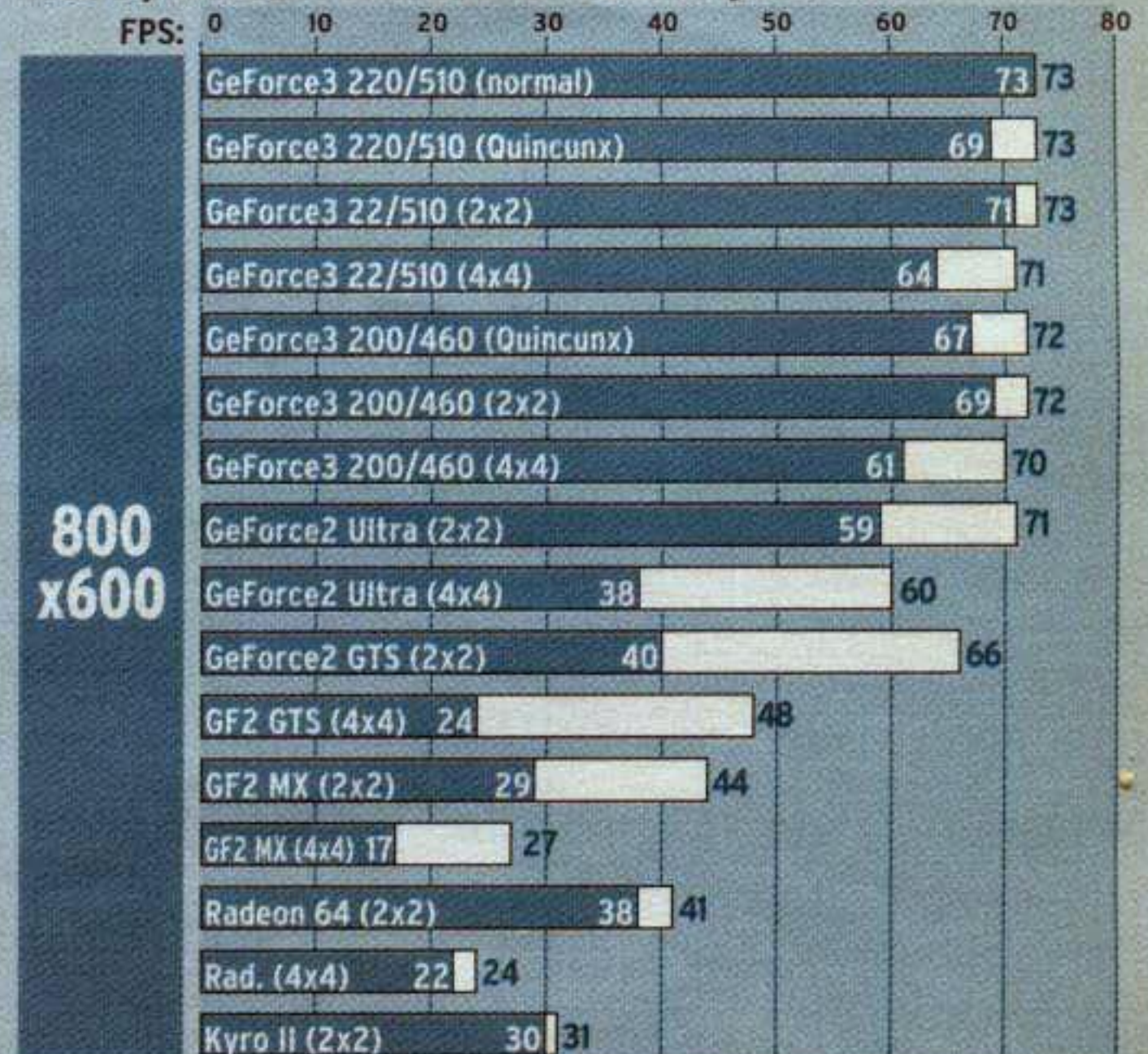
Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133

(CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, V-Sync off

Legendă: 32 Bit 16 Bit

## Performanță: Anti Aliasing

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



Viteză: Quincunx-ul lui GF3 e mai rapid decât 2X-Anti Aliasingul lui GF2 Ultra. Concurența rămâne mult în urmă.

Calitatea imaginii: Măsurătorile noastre subiective ne arată că Quincunx-ul nu e mult inferior lui 4X-Anti Aliasing.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133

(CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, V-Sync off

Legendă: 32 Bit 16 Bit





# Grafică bombastică cu TNT2

Plăcile grafice RivaTNT2 sunt vechi și nu prea. Cu indicațiile noastre de tuning, îl veți mai putea pregăti încă o dată pe **veteranul graficii pentru o misiune** în jocurile actuale.

**P**lăcile grafice TNT2 asigură deja de o bună bucată de timp o grafică 2D și 3D acceptabilă. Deoarece îmbătrânitul chip TNT2 mai stă în slujba multor calculatoare, am adunat câteva indicații de tuning pentru acest veteran al graficii. Unii colegi TNT2 și-au găsit calea spre sistemele noastre de testare, unde au fost verificați în privința posibilităților de tuning.

## TIP 1: Care chip grafic?

Deoarece familia TNT2 a ajuns să fie compusă din patru membri, înainte de încercarea de tuning trebuie să constatați care este cu exactitate chip-ul grafic care se află pe placa dvs. TNT2. În această procedură vă ajută driverul de referință al lui Nvidia. După un click drept pe desktop-ul Windows-ului, dați click prin „Properties”, „Settings” până în „Advanced Settings”, apoi la cartela de registru a procesorului grafic



„Adapter”. Chip-urile TNT2 posibile sunt TNT2-ul obișnuit, sau TNT2 Pro, TNT2 Ultra, precum și versiunea TNT2 Model64. Chip-urile nu diferă decât în tactare, doar varianta M64 are un bus de memorie mai mic (64 în loc de 128 biți). Acest fapt duce, logic, și la deficiențe de viteză 3D.

### TIP 2: Bine înșurubat

Acum analizați-vă mai bine placa grafică. Deschideți carcasa și verificați dacă placa este prinsă ferm pe placa de bază. Dacă se clatină, strângeți bine șurubul ce fixează placa de carcasă. Înainte, mai aruncați o privire asupra memoriilor pentru a determina viteza de acces a memoriei (mai târziu devine important pentru supratactare). Această valoare este de regulă ultimul număr al inscripției de pe memorii. Dacă la sfârșitul unei combinații de litere și cifre se găsește un „-55”, este vorba de o memorie cu un timp de acces de 5,5 nanosecunde.

### TIP 3: Calea spre BIOS

Când PC-ul dvs. enumeră memoria, apăsați pe tasta „Delete”, pentru a intra în meniul de BIOS al plăcii de bază. Aici trebuie să faceți câteva setări, pe care vi le prezentăm în boxul „Setări de BIOS”.

### TIP 4: Optimizare BIOS

Acum aduceți driverul chipset-ului de pe placa de bază la versiunea cea mai actuală. Pentru toate PC-urile cu chipset-ul Intel (intel BX, 815, 850 etc.), versiunea acesta este 2.80.008, pentru chipset-urile firmei VIA instalați driverul „4in1” cu versiunea 4.29v. Dacă aveți un chipset AMD, instalați pe calculatorul configurat pe Windows 9x driverul „AGP 4.80”, „IDE 1.32” și „IRQ 1.11”. Aceste drivere le găsiți de altfel pe CD-urile revistei. Nu le instalați

decât dacă sunteți siguri că aveți un chipset VIA.

### TIP 5: Un BIOS nou

O idee bună poate fi și actualizarea software-ului de BIOS: verificați întâi dacă găsiți pe CD-ul revistei update-ul potrivit. Aici veți afla cele mai importante și mai actuale update-uri de BIOS. Pentru aceasta, trebuie să cunoașteți producătorul, precum și numele și numărul de revizie al plăcii de bază. Dacă nu găsiți update-ul actual, verificați neapărat pe homepage-ul producătorului.

### TIP 6: Curățarea cooler-ului

Verificați dacă cooler-ul chip-ului grafic stă ferm. Dacă în loc de un cooler pasiv găsiți un miniventilator pe placa grafică, curățați-l pe acesta cu aer comprimat. Acest lucru nu numai că asigură o ventilație mai bună, dar și mai puțin zgomot. După ce ați închis din nou carcasa, porniți calculatorul.

### TIP 7: Detalii la drivere

Seria Detonator dotează toate plăcile grafice cu chipset Nvidia cu driverul potrivit. În testele noastre, vechiul driver Detonator 5.22 a fost de fiecare dată cu ceva mai rapid decât versiunile 6.x.

Dacă driverul mai vechi nu vă generează erori de imagine, utilizați-l în continuare. Versiunea de driver 10.50 suportă și ochelari 3D. Acesta însă nu merită a fi utilizat pe calculatoare cu plăci grafice TNT2, deoarece scade performanța grafică.

### TIP 8: Adâncimea de culori OpenGL

În cartela de registru OpenGL a lui Detonator găsiți următoarele însemnări: „Default Color Dept for Textures”. Dacă această opțiune e activată, se poate întâmpla ca jocurile OpenGL să ruleze dintr-o dată foarte încet. De ce? Probabil în joc ați utilizat adâncimea de culori a desktop-ului, acesta fiind setat la 32 biți. Prin urmare, jocuri ca American McGee's Alice sau Heavy Metal F.A.K.K. 2 utilizează dintr-o dată texturile de 32 biți atât de solicitante pentru memorie, când adâncimea de culori și calitatea texturilor a fost setată pe „default”. Reglați adâncimea de culori a texturilor din joc la 16 biți.

### TIP 9: Tuning-Tools

Unele programe de tuning, ca NVmax sau RivaTuner, au fost dezvoltate în special pentru plăci grafice cu chipset Nvidia. NVmax oferă multe posibilități de setare, dar trebuie utilizat cu precauție, deoarece programul încă nu e complet terminat. Mult mai sigur

## Supratactare TNT2 cu cooler activ

Printr-o supratactare atentă puteți scoate mai multă performanță grafică din oricare placă TNT2, cu condiția unei răcirii bune, ca în cazul plăcii noastre de testare din dreapta.

Placa grafică	Elsa Erazor III	Hercules MG Cougar	MSI Starburst	Diamond Viper V770
Chip grafic	TNT2	TNT2 M64	TNT2 Pro	TNT2 Ultra
Tact (chip/memorie)	125/140 MHz	125/143 MHz	143/166 MHz	150/183 MHz
Supratactare cu răcire	140/160 MHz	140/160 MHz	150/180 MHz	160/220 MHz
Banda de memorie veche	2,24 GB/s	1,144 GB/s	2,656 GB/s	2,928 GB/s
Banda de memorie nouă	2,56 GB/s	1,28 GB/s	2,88 GB/s	3,52 GB/s
3D-Plus 800x600x16 Bit	3 %	3 %	0 %	0 %
3D-Plus 800x600x32 Bit	7 %	11 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x16 Bit	7 %	9 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x32 Bit	11 %	20 %	10 %	18 %

O supratactare sigură extinde banda de memorie și nu asigură mai multă putere grafică doar la plăcile TNT2.

Setări: PIII 500, Asus P3B-F, Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02, vga.dem





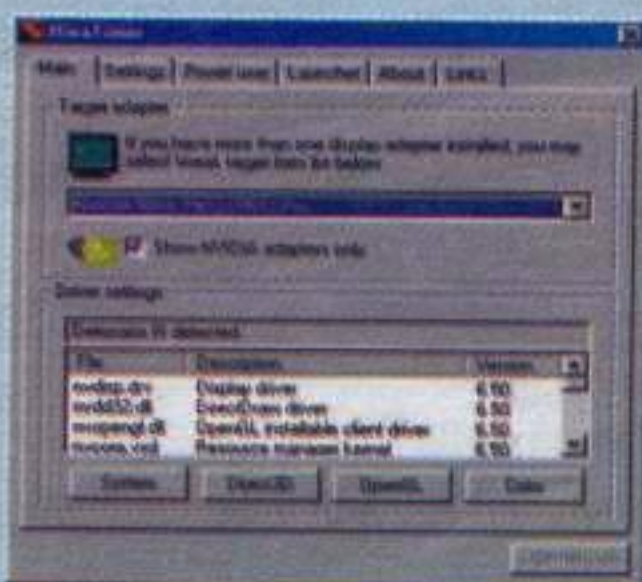
## BIOS-ul

Astfel trebuie să vă modificați BIOS-ul pentru performanță optimă:

Video BIOS Shadow	Disabled
Video BIOS Cacheable	Disabled
Assign IRQ to VGA	Yes
VGA Palette Snoop	Disabled
AGP Fast Writes	Disabled
AGP Aperture Size	½ RAM (la 128 MB RAM, deci „64”)

PCI Streaming Enabled  
IRQ Resources Controlled by: Auto

Țineți cont de faptul că nu toate BIOS-urile sunt la fel și unele setări pot chiar lipsi sau apar sub o denumire ușor modificată



**UTIL** RivaTuner. Este cel mai bun utility de tuning pentru placa dvs. TNT2.



**TV-TOOL** Dacă placa dvs. grafică dispune și de o ieșire TV, cu acest tool puteți utiliza multe funcții care în mod normal nu sunt accesibile.



este tool-ul RivaTuner, care activează în meniuri ușor operabile comutatoare utile de tuning. Astfel puteți finisa comod la opțiunile pentru Direct3D și OpenGL. Pentru plăcile TNT2 M64, înainte de toate e interesant Direct3D Mipmapping-ul. Setările de Mipmapping se pot seta de la -2 (calitate înaltă) până la +2 (calitate joasă) și scot până la 20 de procente de performanță suplimentară din placa dvs. Ambele tool-uri le găsiți pe CD-urile noastre.

### TIP 10: Supratactarea posibilă!

Prin Detonator Coolbits (CD-ul revistei) activați în meniul driverului („Hardware Options”, „Enable Overclocking”) un meniul de supratactare, în care puteți modifica frecvența de tact a memoriei și a chip-ului. Prin mărirea însă, componentele devin deosebit de fierbinți. Răcirea bună este foarte importantă. Întâi, nu modificați tactul chip-ului. Măriți tactul memoriei în pași de câte 5 MHz și porniți după fiecare mărire 3Dmark2001 de pe CD-ul nostru. La primele semne de eroare a imaginii, reduceți puțin tactul. Important este să nu uitați de acest lucru în continuare, pentru a mai reduce tactul, când e cazul!

### TIP 11: Ce este Vsync?

„Vertical Synchronisation” descrie colaborarea dintre placa grafică și monitor. Dacă e activat, placa grafică nu va trimite decât imagini întregi către monitor. Astfel se poate întâmpla ca placa să aștepte după monitor pentru că acesta nu reușește să redea suficient de repede imaginile. Dacă

opțiunea „Vsync” e dezactivată, datele trec imediat după procesare spre monitor, creând astfel ocazional fluctuări. La Detonator, de la versiunea 5.x încoace, trebuie să activați opțiunea separat pentru Direct3D. Pe CD-ul revistei găsiți pentru aceasta „Detonator Coolbits”. Jocurile OpenGL ignoră această setare a driverului de cele mai multe ori. Aici nu vă ajută decât dezactivarea manuală în meniul jocului. Opțiunea de Vsync o găsiți în meniul driverului Detonator. În **Unreal Tournament** se poate întâmpla să pierdeți prin sincronizarea verticală activată până la 25% de performanță. Deci, Vsync off!!

### TIP 12: În încheiere

Deoarece plăcile TNT2 sunt afectate îndeosebi de lățimea benzii de memorie, jucați în rezoluții mici cu o adâncime de culori de 16 biți. În plus, mai puteți micșora și calitatea texturilor din unele jocuri 3D sau să utilizați texturi simple. Astfel veți accelera și jocuri actuale cu TNT2-ul dvs.!

ANDREI RITOK-SCHOTSC



# 3D Prophet 4500



Hercules are  
în program o placă  
grafică nouă.  
Am testat la sânge  
placa având  
chip-ul Kyro II.

**D**e la CeBIT vine proaspătul 3D Prophet 4500 și aterizează direct în sistemul nostru de testare. În domeniul Low Cost, Guillemot nu se dedică noilor variante MX, ci apelează la nou-noul chip Kyro II, cu 175 MHz frecvență de tact. Memoria plăcii rulează la același tact. Datorită memoriei de 64 MB SDR-SDRAM (5 ns), fanii supratactării mai au spațiu de joc până la circa 200 MHz.

Până la coolerul activ, care merită văzut, placa mai că nu poate oferi nimic la capitolul dotări. Acest lucru este însă pe deplin justificat prin prețul redus, 145 USD. Cât despre performanțe, pentru testele noastre ne-a stat la dispoziție un driver de referință, ce a permis setări diferite pentru Direct3D și OpenGL. Astfel, poate activa și dezactiva sincronizarea verticală, precum și Anti Aliasingul. Nu există meniu pentru supratactare.

În practica pe jocuri 3D Prophet 4500 și-a arătat mușchii mai ales în Direct3D. În jocurile OpenGL lipsa unității Hardware T&L s-a făcut simțită în rezoluții mici

la 16 biți. În modul de 32 biți Kyro II a fost însă mai rapid decât GeForce2 MX. În concluzie, placa Kyro II se recomandă chiar și pentru calculatoare mai rapide și primește Award-ul PC Games pentru raportul bun între preț și performanță.

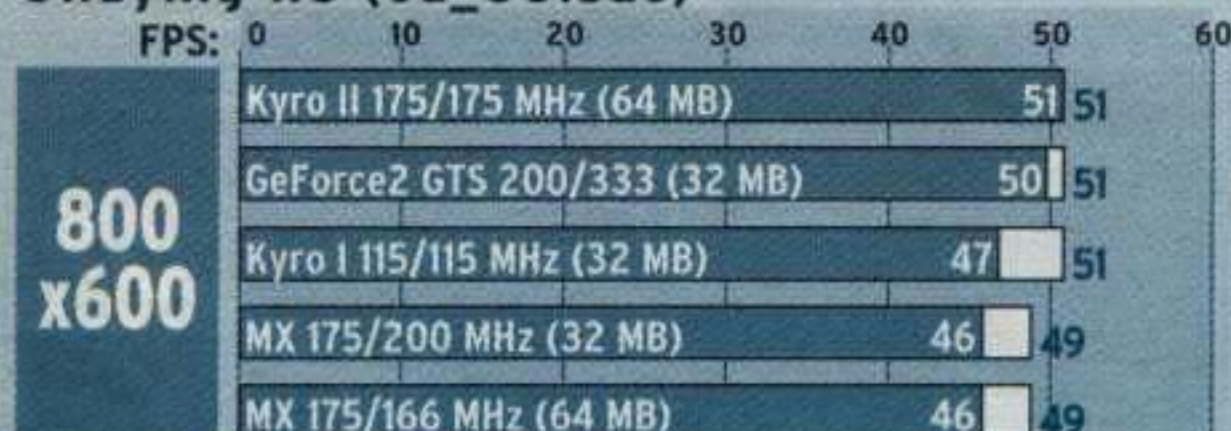
ANDREI RITOK-SCHOTSCH



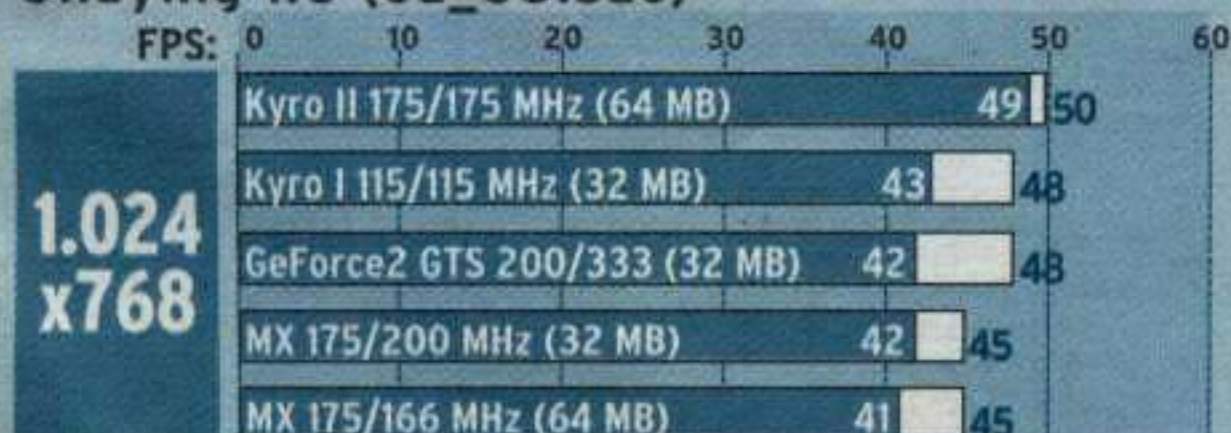
## 3D Prophet 4500 în comparația de benchmark-uri

### DirectX-7-Game

#### Undying 1.0 (cu\_03.sac)



#### Undying 1.0 (cu\_03.sac)

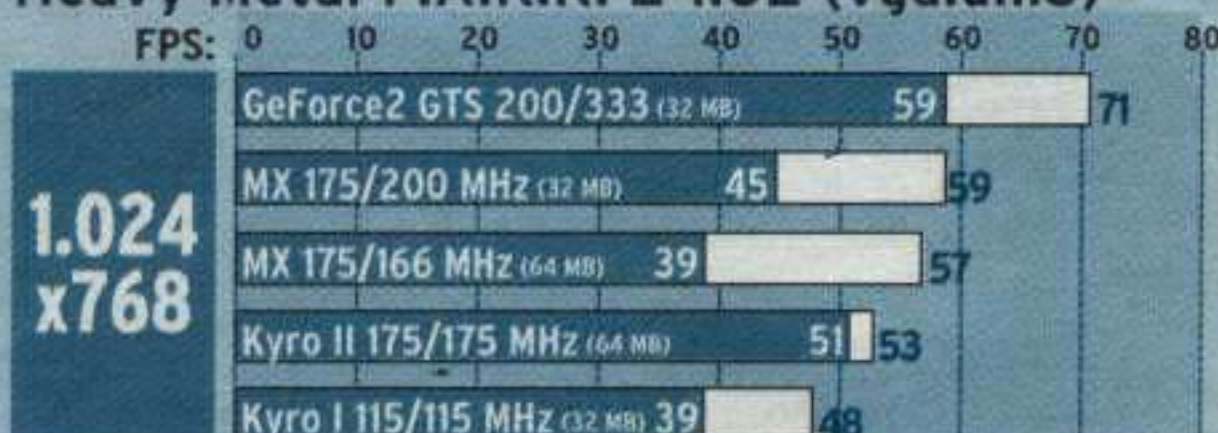


### OpenGL-Game

#### Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



#### Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



- **16 Biți:** candidații se află relativ apropiați, doar Kyro II își poate crea un mic avantaj.
- **32 Biți:** plăcile Kyro domină eșantionul de testare. Chiar și placa GTS pierde relativ mult din performanță.

- **16 Biți:** plăcile GeForce își mențin încă avantajul, datorită unității geometrice integrate.
- **32 Biți:** lucrurile se schimbă, dacă se mărește adâncimea de culori. Și aici viteza lui Kyro II este impresionantă.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Windows 98 Second Edition

Legendă: 32 Bit 16 Bit







## TOP DEMO | STRATEGIE | TROPICO

**R**ealizați în Tropicó, țara tuturor posibilităților, un paradis pentru vacanțe, sau instituiți ca El Presidente o dictatură tipică zonei. Rămâne sarcina dumneavoastră să realizați, nu planul cincinal, după cum eram familiarizați cândva, ci direcția de dezvoltare a acestei țări pentru următorii 70 de ani.

Strategie CD1  
Pentium II 266, 64 MB RAM Direct3D



## TOP-DEMO | ACTION | OPERATION FLASHPOINT

**T**reaba se-ngroașă: demo-ul shooter-ului tactic **Operation Flashpoint** nu este tocmai o categorie ușoară de joc. Misiunea dvs., de fapt simplă, de a elimina o poziție inamică, se sfârșește într-o ambuscadă criminală. De aceea obișnuiți-vă bine încă de la început cu controlul, pe care îl puteți configura în meniul de opțiuni. Posesorilor de plăci Voodoo li se recomandă utilizarea modului Glide.

Action CD 1  
Pentium II 400, 64 MB RAM Direct3D/Glide



## TOP-DEMO | SIMULATOR DE ZBOR | EUROFIGHTER TYPHOON

**I**n Eurofighter Typhoon coșmarul celui de-al doilea război mondial devine realitate. Un atentat cu bombă asupra unei clădiri ruse declanșează infernul. Ex-sovieticii nu ezită mult: își concentrează trupele la granițele cu Estonia, Lituania, Polonia și Norvegia. După câteva minute începe invazia.

Simulator de zbor CD 1  
Pentium II 300, 64 MB RAM Direct3D



## TOP-DEMO | STRATEGIE | STARTOPIA

**I**n timp ce omenirea mai are nevoie de ani buni până să amplaseze o bază cât de cât rezonabilă, în cosmosul virtual a început de mult distracția. Dumneavoastră sunteți managerul stației Startopia și aveți misiunea de a rezista haosului, crizei și concurenței.

Strategie CD2  
Pentium II 350, 64 MB RAM Direct3D



## VIDEOS

Actualități

Commandos

C&amp;C: Renegade

Avanpremieră

Anno 1503

Aquinox

Empire Earth

Emperor

Test

Eurofighter

Summoner

Tropico

Trailer

Halo

Red Faction

Tomb Raider: Film

## PATCHES

Age of Sail 2 v1.50

Hostile Waters v1.03

STCC 2 v3.2

Summoner v1.10

Tribes 2 v22002

Gamespy

3DMark 2000

3DMark 2001

Black&amp;White creature

Machwarrior 4 maps

Serious Sam - DM maps

Serious Sam SDK v1.00a

Severance level editor

Undying editor

## DRIVERS

3dfx Voodoo3 win2k Beta

3dfx Voodoo3 win9x Beta

3dfx Voodoo4-5 win2k Beta

3dfx Voodoo4-5 win9x Beta

BIOS-Update MSI Starforce 64

Creative Detonator

Elsa Gladiac WinMe

Elsa Gladiac, Erazor X\_X2, Erazor III, Pro, LT

win9x v4.12.01.0759

Motherboard driver

Matrox G400-450 Win9x

Nvidia Detonator 5.22 win9x Me

Nvidia Detonator 6.50 win9x Me

Nvidia Detonator Coolbits

## TOOLS

DirectX 8.0a win9x

DVD Genie 3.86

GeForce Tweak Utility 3.0.2

Hz tool 1.4

Logitech MouseWare 9.26 win9x

NVmax 1.5

Power Strip 3.0 beta

Riva Tuner 2.0 Rc 3.1

Tv tool 4.8

WCPUID 3.0 beta1-003

WingMan Clear Calibration utility

## TIPS&amp;TRICKS

Soluții complete Desperados

Soluții complete Black&amp;White

Indicații generale Gothic

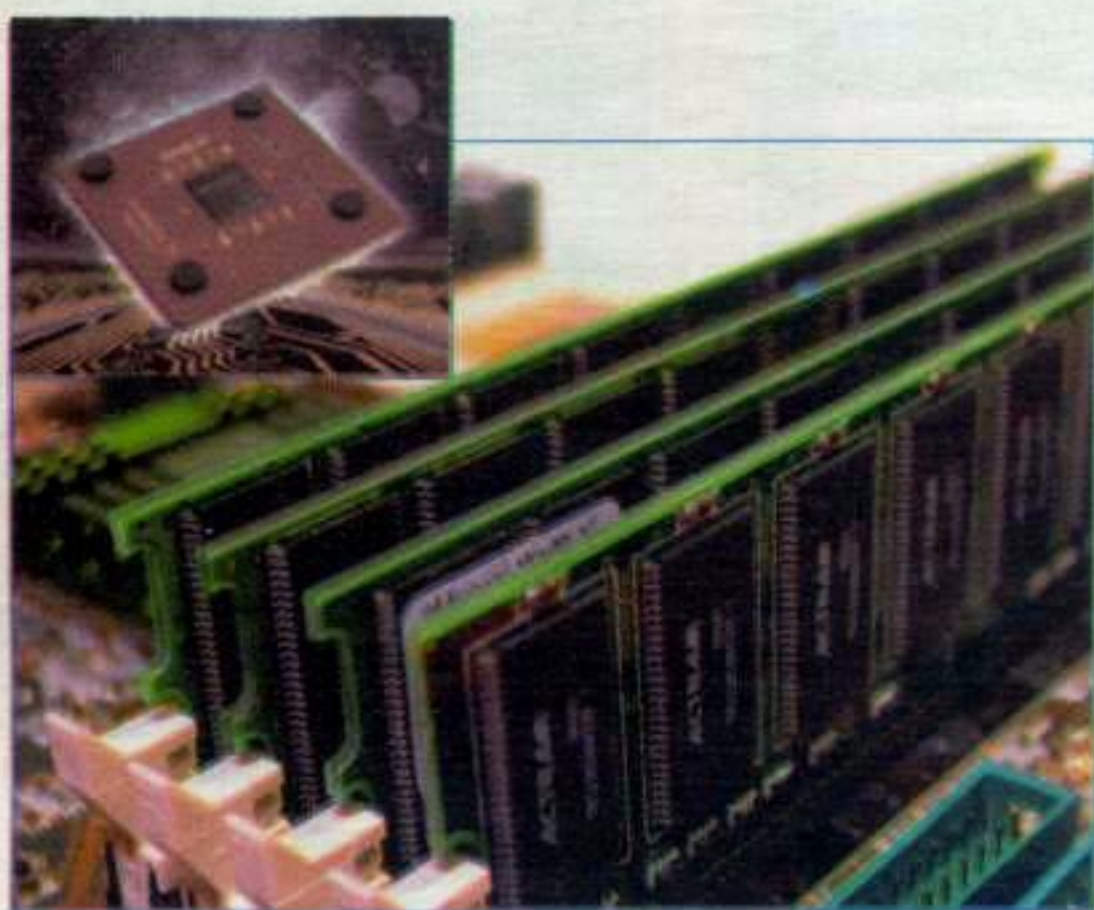
Soluții complete Settlers 4

Indicații generale Severance

Indicații generale Summoner



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde



**MEMORAT** Niciodată jocurile n-au fost atât de nesătule. Unele rulează perfect doar cu 256 MB RAM.

## Jocuri scumpe tehnic

Dragă redacție,

Iată că vă scriu după câțiva timp de la prima scrisoare (publicată, de altfel), dar nu pot să mă abțin cu câteva laude. Într-adevăr, PC Games devine din ce în ce mai bună. De ce spun asta? Păi în primul și în primul rând aniversarea unui an de apariție spune multe. V-ați câștigat un public fidel, care de-abia așteaptă să vadă în chioșcuri următorul număr, mai ales că acum termenele de apariție sunt (aproape) respectate. Informațiile sunt structurate mai bine, iar în ceea ce privește CD-urile, pe asta chiar că ați rezolvat-o fain în numărul 5. Felicitări! Chiar și ideea cu Tips&Tricks pe CD e bună, căci probabil această formulă permite scăderea prețului revistei (așa este?). Sugestii: 1) Avangardă (sau măcar câteva informații proaspete) despre *Heroes 4* (nu *Heroes* pentru PS2!). Neapărat! 2) Poster cu Dr. Aki Ross din *Final Fantasy* - filmul (cred că majoritatea cititorilor PC Games sunt băieți, deci bănuiesc că ar fi de acord). Ați putea face și un preview la următorul poster, eventual pentru ca unii să-și schimbe părerile. 3) Aș dori soluții complete la *Gunman*, dacă se poate (pe CD). 4)

Nu cred că ar fi o idee prea bună introducerea în paginile revistei a unei polemici pro și contra jocurilor și a efectelor acestora. Mi s-ar părea inutil, pentru că oricum cineva care vrea să ciuruiască în rețea un prieten în *UT*, *Counter-Strike* sau orice alt FPS, o va face, indiferent de cine ce va zice / scrie. Este ceva care se poate eventual introduce pe site-ul vostru, sub forma unui sondaj de opinii, și nimic mai mult. 5) În legătură cu jocul full la preț redus, vă gândiți să introduceți în continuare unul? Întreb deoarece pe piață își fac apariția din ce în ce mai multe jocuri "oldies but goldies" la prețuri mici (de altfel, aveți și în interiorul revistei reclamă la astfel de jocuri). 6) Iar în privința variantei PC Games cu DVD, cred că mai e drum lung până acolo (doar dacă nu veți oferi un DVD Player la fiecare concurs, astfel încât toți cititorii voștri să aibă unul...). Credeți că un asemenea DVD ar putea fi personalizat în funcție de cititor (dat fiind costul și, implicit, numărul mic de exemplare)? Și acum o întrebare legată de tehnică. Aș dori să-mi fac un upgrade la PC, la un Duron 750 de placă de bază KT133 (A). Credeți că o placă de bază ieftină (Mercury mă interesează, la vreo 60 USD) face față onorabil sau ar trebui să mă orientez spre o placă mai scumpă? Dacă da, în care caz? Placa indicată de mine ar fi bună pentru o configurație Duron 750 - 128 SDRAM - GF2 MX? În speranța că întrebările și dorințele mele vor primi răspuns, vă urez cât mai multe numere în continuare, pentru că cititorii fideli le așteaptă cu nerăbdare.

Salut, Virgil!

Îți mulțumim pentru aprecieri și îndeosebi pentru propunerile atât de consistente și de binevenite. Atunci când vom avea informații mai consistente despre *Heroes 4*, te asigur că le vom publica. Referitor la poster, acesta va fi ales în fiecare lună chiar de voi cititorii; majoritatea va fi ascultată. Totuși, n-aș putea spune că ideea ta

de poster ne lasă reci, din contra! În legătură cu soluțiile complete la *Gunman*, faptul că le dorești pe CD-ROM nu poate decât să ne bucure și să ne îndreptățească să continuăm această variantă a revistei, acceptată de altfel de marea majoritate a cititorilor noștri. În curând vom face o selecție de Tips ale celor mai bune jocuri, pe care o vom include desigur pe unul din cele două CD-uri. După cum știi, polemici pro sau contra anumitor jocuri nu au existat în paginile revistei. A fost un articol care se referea la violența în anumite jocuri, ceea ce duce la nerecomandarea acestora copiilor până la o anumită vârstă. Era o pledoarie pentru a nu se trece cu vederea recomandările noastre plasate pe prima pagină la prezentarea diferitelor jocuri. Văd că nu ai uitat vechea și arzătoare problemă a jocului full. Am anunțat într-un număr anterior (poate nu am fost îndeajuns de explicit) că jocuri noi nu pot fi incluse ca full version pe CD, pentru că prețurile sunt foarte ridicate până și pentru țările occidentale, unde puterea de cumpărare este mult mai mare decât în biata noastră patrie.

Într-adevăr, soluția cu jocurile la preț de buget este binevenită, iar noi am semnalat și vom continua să o facem în paginile de "Classics", în rubrica "Bun și ieftin", toate aparițiile care să merite această categorisire. Din păcate, acestea sunt abia la început și apar în număr mic, dar cu timpul suntem siguri că toți marii clasici se vor putea cumpăra la prețuri accesibile buzunarului românului. Dacă va fi să includem un joc full, atunci acesta va face cu siguranță parte din categoria mai sus amintită. Ideea unui PC Games (și) cu DVD rămâne în picioare, vom vedea în câte exemplare să-l publicăm și cum să-l umplem: cantitatea de



informație fiind de patru-cinci ori mai mare decât a celor două CD-uri la un loc. Pentru posesorii de DVD ar fi cu siguranță un cadou plăcut, informație consistentă.

Nu avem experiențe cu plăci Mercury, dar din cea avută cu majoritatea plăcilor de bază nu putem să-ți spunem decât că, dacă ar exista o ordine a importanței în calculator, aceasta ar trebui să înceapă cu placa de bază. E deosebit de importantă pentru stabilitatea și performanțele unui sistem. În plus poate oferi încă multe posibilități de setare și overclocking. Pentru a te putea decide, dacă ai acces la Internet, îți recomandăm site-urile cu review-uri de hardware

[www.hardwarecentral.com/hardwarecentral/reviews](http://www.hardwarecentral.com/hardwarecentral/reviews) sau

[www.anandtech.com/article-list.html?t=2](http://www.anandtech.com/article-list.html?t=2).

Dacă alegi bine placa de bază, în viitor, când nu vei mai fi mulțumit de performanțele procesorului mai ai și posibilitatea de a-l supratacta de la 750 până la în jur de cel puțin 900 MHz.

În legătură cu celelalte probleme, poți să ne suni la redacție sau să ne trimiți un mail.

*PIII de la Intel? Care este diferența de preț între K6-II și K6-III? Am citit într-unul din numerele revistei faptul că jocul Commandos 2 va apărea în același timp cu Desperados, însă observ că se lasă așteptat. Când va apărea totuși pe piață? Felicitări pentru demo la Desperados, felicitări și pentru poster, este încă un lucru care vă face superiori concurenței. Noul format al revistei este într-adevăr mai bun și mai atrăgător, însă regret dispariția rubricii în care jocul era comparat cu alte alternative. Sper că puteți (și vreți) să remediați acest dezavantaj. Ar fi un lucru bun să creați o mini-rubrică în care să concentrați elementele pro și contra care v-au determinat să dați punctajul respectiv. Mi-ar plăcea ca hardware-ul să fie însoțit de preț de fiecare dată (dacă se poate, în dolari). Ce upgrade mi-ați recomanda la un K6 II - 450MHz, 64MbRAM, placa video SIS 330 - 8MB, HDD 10 GB și ce preț ar avea? Vă rog să-mi răspundeți și promit că vă voi mai scrie. Ar fi o idee bună să lărgiți rubrica de mail. În final, vă voi felicita încă o dată și sper că veți face treabă cel puțin la fel de bună în continuare.*

Cu stimă,  
Andrei

Salut, Andrei!

Îți mulțumim pentru aprecieri și sperăm să fii în asentimentul tuturor cititorilor noștri. Pyro Studios a mai prelungit un pic așteptarea lui **Commandos 2** (mai trebuia lăsat să dospească), care va apărea, în sfârșit, luna viitoare. Credem că RTT-ul anului merită așteptarea. În privința demo-ului la **Desperados**, îți mulțumim pentru felicitări. La vremea respectivă am considerat că nu-i putem priva pe cititorii noștri de acel demo, chiar dacă în germană, așa că am profitat de relațiile noastre cu partea germană și i-am dat hot new. La teste, comparațiile cu celelalte jocuri de referință există și în noul format al revistei. Ideea cu elementele pro și contra este de reținut.

În ceea ce privește hardware-ul. Când un producător scoate un chip nou, o face de regulă cu un model mai bun decât precursorul. Duron e mai bun, fiind practic un Athlon cu mai puțină memorie cash.

Bineînțeles Athlonul e cel mai tare, dar pentru gameri cea mai viabilă soluție este cea a unui Duron, dat fiind raportul neîntrecut de preț/performanță pe care îl are.

În legătură cu upgrade-ul, depinde ce jocuri vrei să joci; dacă te interesează cele mai noi, atunci va trebui să schimbi placa de bază, procesorul, placa video și dacă nu e ATX atunci și carcasa.

Duron 750 45\$ + placă de bază (Abit, Asus etc.) - aprox 120\$ + placă video TNT 2 Pro - 60 \$ sau GeForce2 MX - 82 \$ + Radeon 32 MB SDR - 115\$ + încă 64 MB RAM 15\$ + carcasa dacă e nevoie (neapărat cel puțin 250 Wați) 20\$ = 250 - 295\$ + TVA 19%

Dacă nu dispui de toată suma atunci cumpără deocamdată doar placa video și eventual memoria (jocurile din zilele noastre nu se mai mulțumesc de multe ori nici cu 128 MB).

Îți mulțumim și te mai așteptăm atât cu scrisori, cât și la telefon.



**GRAFIMANIA** Lupta continuă preț-performanță a adus, pe lângă practicitatea overclocking-ului și FPS-rile mult dorite.

## Gameri fără frontiere

Bună PCG,

Aș avea O INTREBARE: ți-am povestit de GF2MX care l-am cumpărat (143/143MHz GPU/Memorie). I-am făcut overclock până la 166/166 fără nici o problema dar în 3DMark 2000 tot nu trece de 3000 de puncte (1024x768@16biti). Având în vedere sistemul care-l am: Duron 700.128MB RAM, Acorp 7KTA, se pare că este cam puțin. Aș vrea să vă întreb cam cât ar trebui să fie, adică pe un Asus MX sau Leadtek cât dă?

V-am văzut interviul de pe TVR1 (cred ca era Ciprian), și nu înțeleg de ce se ia toată lumea de faptul ca voi traduceți o parte din revistă din cea din Germania? Orice lucru bun (foarte bun) se poate copia, și nu-i nici o rușine. Dacă așa ar gândi și știm noi cine, am avea și noi o viață mai ușoară, NU?



**MAI BINE DOSPIT** Apariția lui Commandos 2 își merită așteptarea. Va apărea luna viitoare.

## Do you Commandos 2?

Mult stimată redacție PC Games,

Deși toată lumea v-o spune, îmi place să vă amintesc și eu că noi, cititorii, suntem încântați de treaba foarte bună pe care o faceți. În continuare, aș avea câteva întrebări și sugestii. Care procesor este mai bun: AMD K6-III sau Duron, la aceeași frecvență? Este adevărat că K6 III este la fel de bun ca



Salut Ady,

În principiu cred că rezultatul la MX-ul tău se datorează în cea mai mare parte driverelor sau conflictelor. MX-ul testat de noi, e de asemenea mai slab la memorie 145, dar procesorul e din fabrică la 175. Dacă îl pui și tu la 175 și ai un cooler activ cât de cât pe el, montat atent cu pasta siliconică, ar trebui să-ți meargă și ție stabil.

Iată ce am reușit noi: GF2 MX, Copermine 866, Abit SA6, 256 MB, Win98 fără supratractare: MX (memorie 145/GPU 175) 3DMark 2000 - aproximativ 4340; cu supratractare: MX (memorie 175/GPU 250 este limita absolut stabilă atinsă cu un cooler care mai ocupă spațiul a două sloturi PCI) 3D Mark 2000 - 4970, cu memoria la 180 trece de 5000, dar deja apar primele greșeli de imagine. Dacă mărim doar memoria sau numai tactul procesorului grafic, rezultatul se află între cele două extreme.

O cunoștință, dorind să-și cumpere un GeForce 2 GTS sau Ultra ne-a rugat să-i împrumutăm un MX pentru că având Ati Rage nu era sigur dacă sistemul lui va colabora la fel de bine și cu Nvidia. La primul benchmark: MX, PIII 700, placa de baza VIA, 256 MB, Windows ME (Compaq Presario - în afară de procesor toate-s slabe). Am rămas șocați, rezultatul fiind doar de 1600, problema era la aportul procesorului, cu MX la testul CPU Speed al lui 3D Mark 2000 nu merge sacadat imaginea nici pe un sistem de 300 MHz.

După nenumărate încercări de a rezolva evidenta problemă a driverelor (nu mai zic nimic de Microsoft) pentru placa de baza am renunțat și am instalat pas cu pas Win 98, driverul plăcii de baza, driverul plăcii video Detonator 650, apoi cel al plăcii audio SB Live 5.1. Ciudat a fost faptul că pe un sistem mai vechi de operare ca Win 98 am reușit să punem totul perfect în mișcare. Am mai făcut o partiție pentru Win 2000, bineînțeles rezultatul a fost mai mic, dar acesta se motiva prin modul de distribuire a resurselor de procesare în W2K.

În concluzie: se pare că vechiului clan Intel, Microsoft i s-a alăturat și Nvidia, mai ales prin colaborarea pentru realizarea Xbox-ului. La fel se poate observa și o evoluție tot mai accelerată a lui Nvidia, care intră deja și pe piața producătorilor de chipset-uri cu al său nForce în care

fructifică tocmai rezultatele colaborării pentru realizarea Xbox-ului.

Deci, se pare că și tu ar trebui să instalezi totul pe curat, să încerci și cu Win 98 și cu Millenium, instalând bineînțeles cu foarte multă meticulozitate ultimele drivere 4 în 1 de la VIA. Nu uita de driverul AGP.

Rezultatul pe care ar trebui să-l atingi în 3D Mark 2000 cu MX-ul (145MHz memorie/175MHz GPU) este în jurul valorii de 3600 - 3700 de puncte sau mai mult.

Sper că vei fi mulțumit cu placa ta, și îți așteptăm răspunsul pentru a te putea sprijini în continuare.

## cip ciri...x

Salutări din Vâlcea!

Vă scriu pentru prima dată, însă am mai cumpărat revista până acum. M-a deranjat faptul că nu aveți o apariție constantă, lucru care este foarte important pentru o revistă de marcă așa cum este PC Games. Știu că aveți probleme cu tiparul, dar până acum ar fi trebuit rezolvate, nu? Lăsând asta, cred că sunteți pe drumul cel bun, articolele acoperind toate domeniile importante. Țineți-o tot așa! Acum, am și eu câteva întrebări pentru stăpânii tastaturilor, matu-

salemii hard-urilor, lorzii mouse-urilor; din moment ce nu știu cum să-i contactez, mă mulțumesc cu voi, umilii redactori ai revistei... Cum aș putea să îmbunătățesc un "Trabant" de PC (CIRIX 686) la un preț cât mai avantajos, având în vedere că placa de bază nu îmi permite o configurație mult mai reușită? La celelalte capitole nu pot spune că am probleme (RAM, HDD, bla, bla, bla), însă viteza procesorului e sub orice critică, în condițiile care le pun jocurile azi. Ce aș putea face? Și în privința RAM-ului, îmi trebuie RAM pentru PC 66. Odată și odată tot va trebui să mai pun și nici acum nu se mai găsește. E bun și cel de 133?

Salut, Adrian!

Îți mulțumim pentru scrisoare și pentru fidelitate. Ca toți cititorii noștri, ai pus degetul pe rană: termenul de apariție a revistei. Nu putem decât să vă asigurăm că facem tot posibilul să intrăm într-un ritm normal și să eliminăm sincopile în apariție. În ceea ce privește RAM-ul, am utilizat fără probleme PC 133 pe un sistem LX care necesită doar PC 66. Nu cred că ar exista probleme, dar trebuie să ai slot-uri pentru DIM, căci pe SIM va fi greu să găsești memorie. Din păcate, nu ne-ai spus ce frecvență ai la procesor și nici ce placă grafică ai. Dacă te gândești să investești niște bani, dar să nu fie nici foarte mulți, te sfătuim să cumperi un sistem VIA (din păcate, va trebui să cumperi pe lângă o placă de bază, procesor Duron, placă video și memorii). În ceea ce privește memoria, la ora actuală prețurile scad razant, iar firme naționale ca Flamingo fac și acțiuni de lichidare de stoc. Dacă ai o carcasă AT, va trebui să cumperi și o carcasă ATX de cel puțin 250 wați. Placa grafică merită să fie măcar un TNT2 Pro. Din păcate, sistemul de care dispui nu merită o investiție doar pentru a lungi suferința bolnavului. Îl poți însă vinde ca sistem office.

## Câștigătorii concursului din numărul 3-4/2001

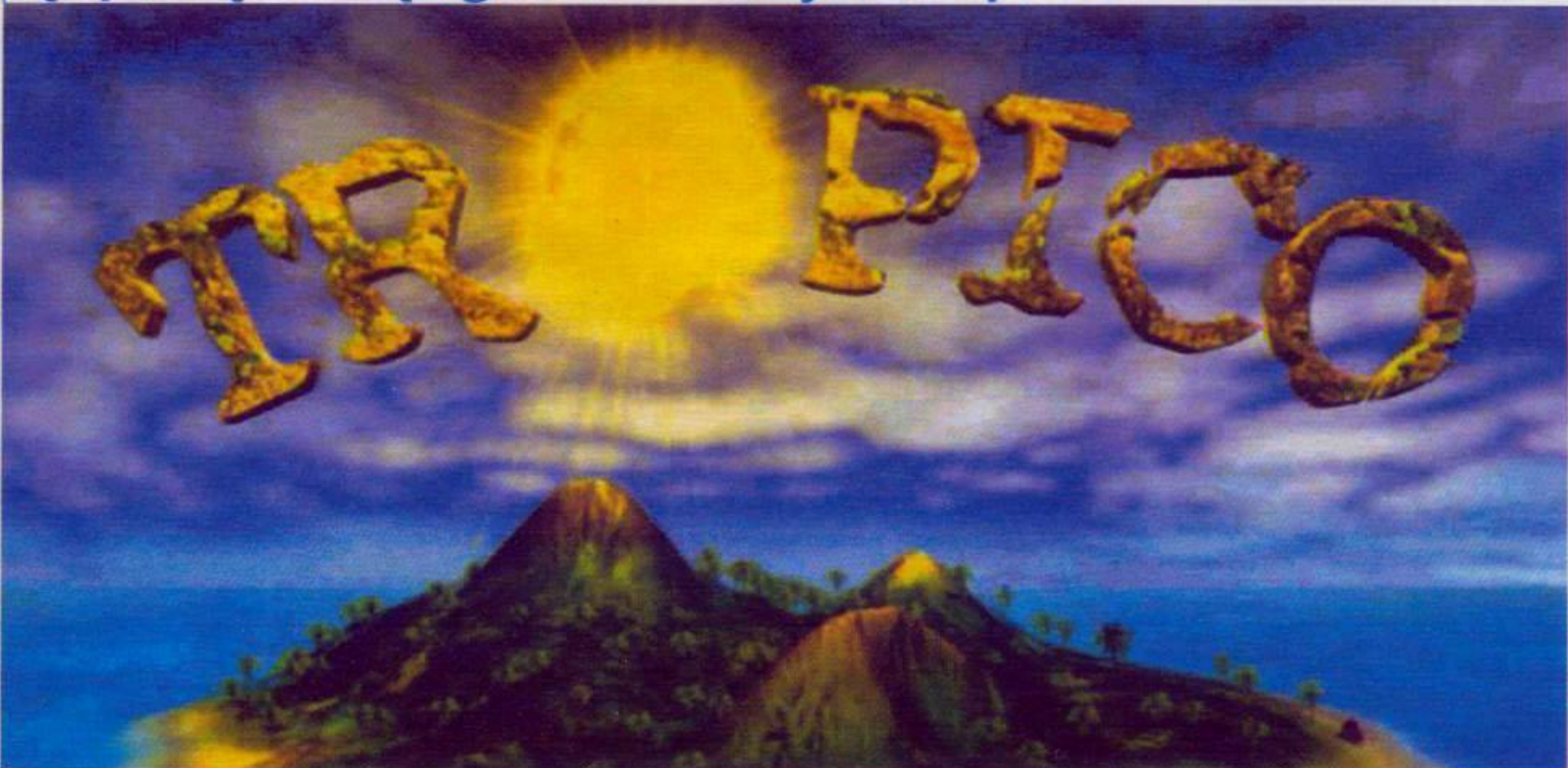
1.	Nechifor Marius Gabriel	Iași
2.	István Grabar	Baia Sprie
3.	Necula Vlad Mihai	București
4.	Moșin Gabriel	Sibiu
5.	Bercan Radu	București
6.	Scorțaru Mihai	Cluj-Napoca
7.	Guguianu Gabriel	București
8.	Gavrilescu Florin	Galați
9.	Nicolaescu Sorin George	Pitești
10.	Toma Ciprian	Beiuș

Câte un joc **Giants** pentru fiecare!

Câștigătorii sunt rugați să sune la tel: 059-479.661, între orele 10-16 (de luni până vineri) pentru a afla cum pot intra în posesia premiului.



Completați integral formularul de investigație de pe verso  
și puteți fi câștigătorul unui joc Tropico.



## TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:

**PC Games 1/2000**  
Avanpremiere Black&White: cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Black&White ar putea schimba pentru totdeauna lumea jocurilor - Magazin - 100 de întrebări despre Diablo II - Test: The Sims, Nox, Final Fantasy 8 - Feedback: Action-Adventure sau renașterea eroismului - Profil: Richard Garriott: cine este Lord British? - Hardware - Pentium III  
SSD, Windows 2000, Overclocking - Tips&Tricks - Half Life: Opposino Force, Tomb Raider 4, Nox, The Sims  
Comandă PC Games 1/2000 ☐

**PC Games 4/2000**  
Reportaj: E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - Test: Daikatana, Soulbringer - Feedback: The Sims: home, sweet home - Hardware - AMD Duron, Voodoo 5 6000 - Tips&Tricks - Starlancer, Star Trek  
Armada  
Comandă PC Games 4/2000 ☐

**PC Games 7/2000**  
Magazin - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia - Avanpremiere - Commandos 2: în cadetă de mărș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramida la Acropolis, No One Lives For Ever: Kate, preia controlul - Test: Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în armură, Sudden Strike, Crimson Skies - Feedback - Diablo 2 - Profil: Pure Power - Hardware - Plăci grafice - Tips&Tricks - AOE 2: The Conquerors, Cultures  
Comandă PC Games 7/2000 ☐

**PC Games 3-4/2000**  
Reportaj - FunLabs: Cabela's 4x4 Offroad Adventure: Scandalul - Savegame: X-Box: un deceniu Blizzard - Avanpremiere Desperados, Tropico, Sudden Strike Forever, Operation Flashpoint, Serious Sam, Wizardry 8, Icewind Dale: Heart of Winter, IL Sturmovik; Test - Black&White; Settlers 4, Heroes Chronicles, Undying, Severance, Oni, Hostile Waters; Gothic; F1 Racing Championship, NBA Live 2001; Tips&Tricks - Black&White, Desperados Demo, Conterstrike, Giants; Hardware - Nvidia NV 20, PC Tuning, Tuning GeForce, 3Dfx  
Comandă PC Games 3-4/2000 ☐

**PC Games 2/2000**  
Magazin - X-Box: Atacul lui Gates, Online Special: Jocurile milioanele! - Avanpremiere Black&White Worlds, Deus Ex, Empire Earth, Sudden Strike, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade - Test - Dark Project 2: Garriott scoate arcul, Need for Speed: Porsche EA expediază pe gasele cel mai bun Need for Speed - Feedback - Age of Empires 2 - Profil - Warren Spector: Vizionarul - Hardware - CeBIT 2000: plăci video, procesoare, accesorii - Tips&Tricks - Dark Project 2, C&C: Firestorm  
Comandă PC Games 2/2000 ☐

**PC Games 5/2000**  
Magazin - Half Life Patch - Avanpremiere Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție? Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra: din nou animație în Delta Nilului, Wiggles: revolta piticilor, Escape from Monkey Island, Project IGL, Hiltman, Collin McRae Rally 2.0 - Test: Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - Feedback - Need for Speed: Porsche - Profil - Softwin - Hardware - Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - Tips&Tricks - Diablo 2  
Comandă PC Games 5/2000 ☐

**PC Games 1/2001**  
Magazin - ETANA 2000: "Is canul" european al jocurilor - Avanpremiere - Desperados RTS in Wild West, Emperor: Battle for Dune: cursa pentru procurarea mirandiei devine mai înverșunată Anachronox: Experimente în spațiu - Test - Half Life: Gunman, No One Lives For Ever: Salutar de la Londra, Tomb Raider: Chronicles, Escape from Monkey Island NHL 2000, Zeus, Project IGL, Evil Islands, Call to Power 2, Imperialism: Interactive, B17 Flying Fortress, Colin McRae Rally 20 - Feedback - Grand Prix 3 - Profil - Hardware - Plăci grafice, 3Dfx Voodoo 5 6000, AMD Athlon 1000, Sisteme AMD - Tips&Tricks - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2  
Comandă PC Games 1/2001 ☐

**PC Games 5/2001**  
Reportaj: Unreal vs. Halo, X-Box, Nvidia GeForce 3; Feedback: Lumea sunetelor; Avanpremiere: Tropico, Zoo Tycoon, Emperor: Battle for Dune, Planetside, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege, Freedom Force, Summoner, Neocron, UEFA Challenge; Test: Desperados, Black&White, Sudden Strike Forever, Tribes 2, Serious Sam, Icewind Dale: Heart of Winter, F1 Racing Championship; Hardware: plăci grafice, 3D Benchmark 2000; Tips&Tricks: Desperados, Black&White, Gothic, Project IGL; Profil: AMC - No Name War  
Comandă PC Games 5/2001 ☐

**PC Games 3/2000**  
Magazin - Diablo 2: beta-test - Avanpremiere - Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance - Test - Starlancer: Cerul în flăcări, Shogun - Profil - AMC: producători români pentru un No Name War, Pyro: Studios: Commandos-ul fraților Perez - Hardware - Nvidia GeForce 2, acceleratoare grafice - Tips&Tricks - Need for Speed: Porsche  
Comandă PC Games 3/2000 ☐

**PC Games 6/2000**  
Magazin - UT Maps - Avanpremiere - C&C Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles - Test - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Li-vin't Up - Feedback - Simulatoare spațiale - Profil - O zi din viața lui Peter Molyneux - Hardware - AntiAliasing, Plăci de bază - Tips&Tricks - Diablo 2, Vampire: The Masquerade  
Comandă PC Games 6/2000 ☐

**PC Games 2/2001**  
Magazin - Anul 2000: Games&Co.; Retrospectiva Anului 2000 - Avanpremiere - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărul 1 a anului: Wiggles: mihei pot și simpatici; Oni, F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - Test - Giants: Clizen Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3 - Feedback - Jocul anului - Hardware - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4; DirectX 8.0 - Tips&Tricks - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGL  
Comandă PC Games 2/2001 ☐

**Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games**

La extragerea premiilor sunt luate în considerare numai taloanele completate integral.





**Răspundeți la întrebări și expediați-  
talonul până la 30 iunie, având astfel  
posibilitatea să obțineți la  
concursul PC Games din 5 iulie  
un joc Tropico.**

### CHESTIONAR PC Games 5/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?  
☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocr ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?  
 .....

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?  
 .....

4. Ce sugestii aveți?  
 .....

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?  
 .....

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?  
 .....

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:  
 .....

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?  
 .....

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)  
 .....

10. Mă interesează următoarele componente:  
 .....

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?  
 .....

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?  
 .....

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puține exemplare.

☐ Vănzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_\_ exemplare.

☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei ☐

peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. ....

### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

2. ....  
 3. ....  
 4. ....  
 5. ....

17. Emisiunea TV preferată  
 .....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. ....

2. ....

3. ....

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. ....

2. ....

3. ....

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport  
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?  
 .....

25. Pasiunea mea este  
 .....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat  
 .....

27. Ce subiect doriți să aibă posterul  
 .....

## Tema Posterului:.....

De asemenea formularele primite pe adresa redacției participă la concursul PC Games - un joc Topico.

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.**

Semnătura

.....

PENTRU REVISTĂ și/sau ABONAMENT am achitat prin mandat nr. ....

pe numele: Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.



# IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bămuțu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



## CIPRIAN COROIANU

Evoluția maimuței din B&W îi amintește o pildă hindusă: "Cu cât maimuța se urcă mai sus în copac, cu atât i se vede mai bine fundul".



## Andrei Ritok-Schotsch

După curățenia de primăvară făcută Windows-ului, se pare că la iarnă va fredona linu-i lin și iarăși linux.



## Ferenczi Mark

Nu face niciodată greșeli, ci profită de greșelile celorlalți.



## Zoltán Kramer

Fire mai retrasă, nu putem stabili în cazul său dacă e vorba de inteligență artificială sau doar de inteligență.



## Erdel Jacint

Înainte de bac, le cântă alor săi celebra cântonetă: "Bani de liceu, c-am emoții mari la info, scumpii bani de liceu, șa-la-la ș.a.m.d."



## Ionuț Ghionea

După CERF 2001, unde n-a văzut mai nimic, ne-a scris într-un mail că-l putem găsi în Bulgaria, unde a cerut azil politic.

## PC Games România

### Redacția:

Ciprian Coroianu  
Andrei Ritok-Schotsch  
Lia Tătar  
Robert Mark Ferenczi  
Simona Popa  
Erdel Jacint  
Ionuț Ghionea  
Bogdan Gavra  
Mihele Horia

### Public relations:

Adela Kocsis

### CD Rom:

Zoltan Kramer

### Director Marketing:

Adrian Tunduc  
tel: 059-479661  
093-715691

### Producție:

Dorin Onica

### Tipar:

PAM Grup srl

### Serviciu abonamente și comenzi:

Paul Mork  
tel: 059-479661  
www.pcgames.ro

### Pentru rețeaua Rodipet:

sc Enge srl  
Tel. 01-2226626

### Adresa redacției:

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bămuțu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail :pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

## PC Games Germania

### Adresa redacției

COMPUTEC MEDIA PC Games  
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg  
Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de  
Tel. service : 0049-911-2872-150

### Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),  
Roland Arzberger, Oliver Menne

### Redacția Germania:

Petra Maueröder, Georg Valtin, Sascha Gliss, Thomas Weiss,  
Rüdiger Steidle, Rainer Rosshirt, Florian Stangl, Harald Wagner,  
Daniel Kreiss

### Editura

COMPUTEC MEDIA  
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reproduș parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

WWW.PCGAMES.RO



# Poza lunii

Îndrăgita rubrică a PC Games: cine găsește cel mai comic text pe luna iunie?



**PRIETENI ADEVĂRAȚI** Orcul îl salută pe Bill Roper în fiecare dimineață în cartierul general de la Blizzard.

Bălan Adrian din Râmnicu Vâlcea este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games/2001.

Dacă doriți să participați la această rubrică, trimiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

**Adresa noastră:** Redacția PC Games, pentru: Poza lunii  
str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod  
3700 ORADEA, jud. BIHOR

**E-Mail:** redactie@pcgames.ro  
pamgrup@rdsor.ro

**WWW:** www.pcgames.ro



**HARRY POTTER** Electronics Arts are prin preajmă un telekinetic, punct!

## În 10 iulie apare PC Games 7/2001

### Tips & Tricks

Indiferent dacă jucați **Tropico** sau **Black&White**: experții în soluții complete vă arată toate trucurile și manevrele de care aveți nevoie. În afară de acestea, în numărul următor veți găsi din nou o sumedenie de short tips.

### Baldur's Gate 2 Add-on

Puțini sunt cei care reușesc să parcurgă în mai puțin de 100 de ore mega-RPG-ul **Baldur's Gate 2**. Cine a reușit deja se poate bucura de noi aventuri palpitante

în lumea lui Amn. Noi testăm dacă achiziționarea add-on-ului oficial merită banii.

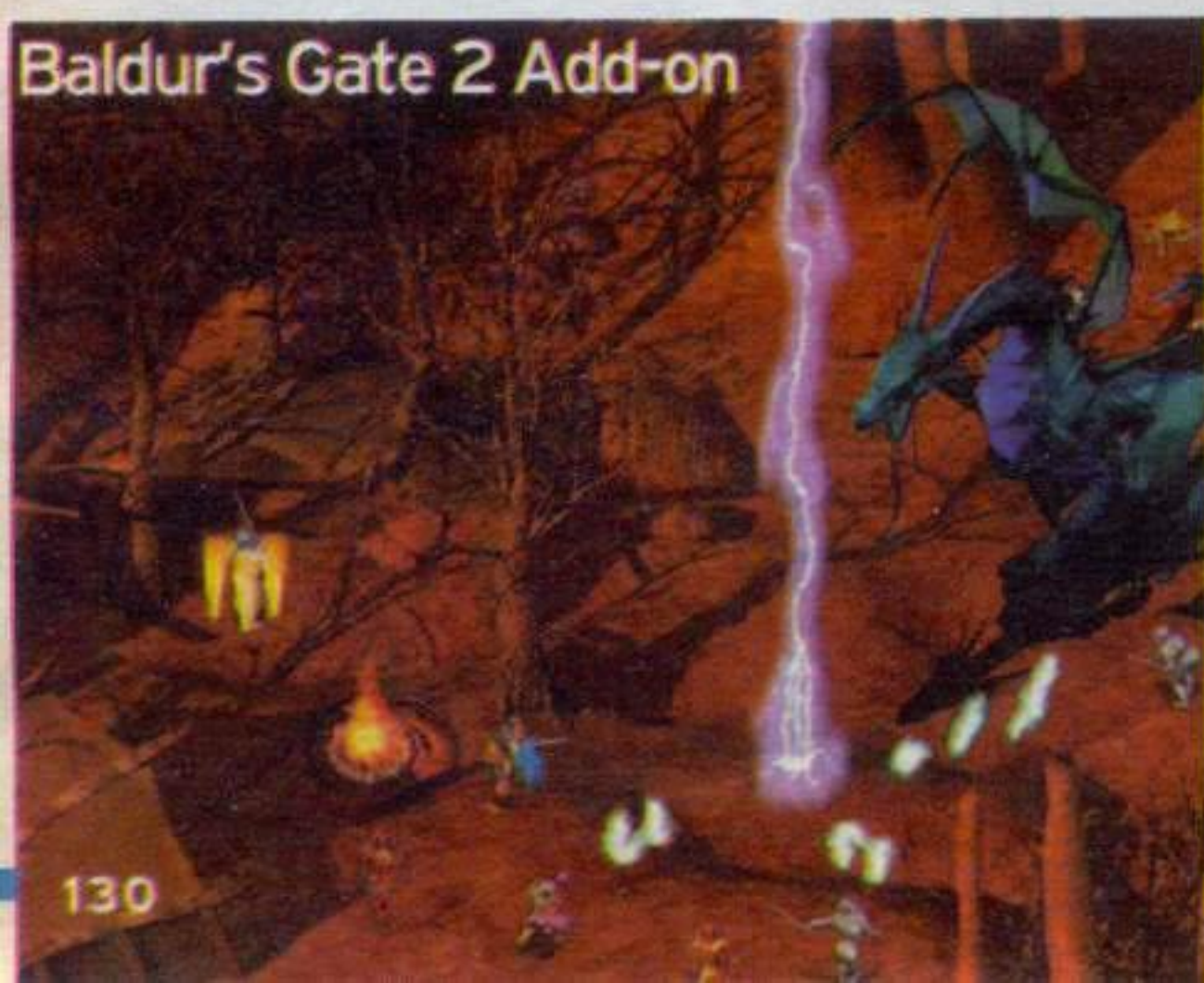
### Reportaj E3

Când apare **Max Payne**? Ce se ascunde cu adevărat în spatele lui **RTS 3**? Va exista vreodată un **Age of Empires 3**? Ce shooter are grafica cea mai bună - **Doom 3**, **Unreal 2** sau **Halo**? Ce se mai întâmplă cu **Half-Life 2**? Se va putea în sfârșit configura liber controlul lui **FIFA 2002**? **Neverwinter Nights** sau **Dungeon Siege**? Care dintre aceste lumi RPG e mai opulentă? Cum arată jocurile **Harry Potter**? Mai apare **Driver 2** și într-o versiune PC? Ce va face **Richard Garriott**? Pentru a vă da răspunsurile la toate aceste întrebări, am făcut cu o echipă de redactori un salt la Los Angeles și am parcurs halele lui E3, cea mai mare expoziție de jocuri PC și

video din lume. Stăm la taclale cu mai-marii designului, cum ar fi **Warren Spector** și **Sid Meier**, analizăm calitatea jocurilor Xbox și vă oferim în reportajul special de la E3 o imagine de ansamblu asupra jocurilor.

### Alien Nations 2

**Settlers 4** a fost prea cuminte? Prea drăgălaș? Atunci vă puteți bucura de continuarea lui **Alien Nations**. Cele trei triburi se disting din punct de vedere grafic și al gameplay-ului, iar grafica abundă în detalii comice. Slăbiciunile și elementele bune le găsiți în test.





# Poți să-ți menții respirația ... ... plonjând într-o adâncime de culoare de 16 biți?

Noua aplicație EverSmart oXYgen asigură operațiunilor de scanare libertatea de care acestea au atâta nevoie. Alături de scannerele noastre EverSmart Supreme, EverSmart oXYgen vă permite să scanați o imagine o singură dată, salvând-o ulterior într-un fișier DT (Digital Transparency) de 16 biți. Acest fișier poate fi ulterior apelat ori de câte ori e nevoie, pentru orice aplicație finală.

Combinând maximum de fiabilitate și control (Scan Once, Output Many), calitatea de vârf (tehnologie XY-stitch, full 16 bit) și productivitatea cea mai înaltă, aplicația EverSmart oXYgen optimizează procesul de scanare până în punctul în care concurența dumneavoastră se vede constrânsă să renunțe.

**EVER smart**  
**oXYgen**

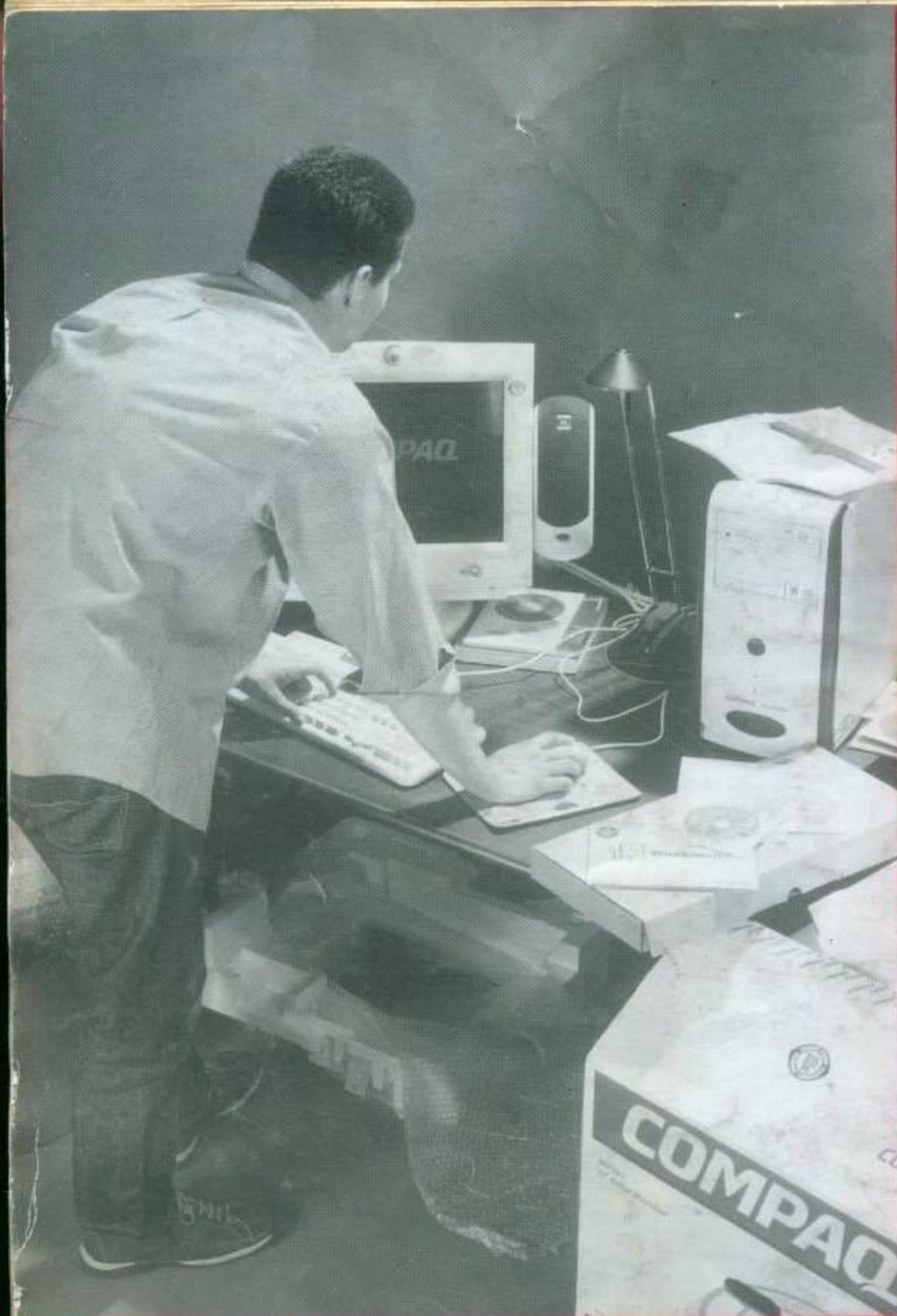


GRAFITEC SRL - Distribuitor autorizat CreoScitex  
Oradea, Str. Dunărea, nr. 18/2  
Telefon: 059.460095  
092.549054  
e-mail: [grafitec@rdsor.ro](mailto:grafitec@rdsor.ro)  
[www.creoscitex.com](http://www.creoscitex.com)



**CreoScitex™**





## ATÂT DE MULT PENTRU ATÂT DE PUȚIN!

*Noul Compaq Presario 5FR120 cu procesor Intel®*

*Pentium® III 1.0 GHz îți deschide posibilități nelimitate.*

*Viteză, grafică și sunet, cărora li se adaugă un hard disk*

*mai mult decât încăpător. Îți plac muzica, filmele sau*

*jocurile? Oricât de mult îți dorești, totul devine realitate.*

*Inclusiv accesul Internet printr-o simplă apăsare de buton.*

*Nu trebuie decât să-ți dorești cât mai mult. Și toate acestea*

*pentru atât de puțin: numai 92\$ pe lună! Tehnologia care*

*te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.*



### COMPAQ PRESARIO 5FR120

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 128 MB RAM PC 133  
• hard disk 40 GB • CDRW • nVidia TNT2 32 MB • sunet integrat  
• modem 56k • monitor 17" • Microsoft® Windows® ME

**92\$\*** pe lună sau **1199\$\***  
(\* fără TVA)

### ACUM DISPONIBIL ȘI ÎN RATE!

- Fără avans
- Fără acte
- Cu livrare acasă\*
- Comandă on-line la [www.rate.ro](http://www.rate.ro)

\*Numai pentru București

Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.  
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>

**COMPAQ**  
Inspiration Technology

**FiX**  
COMPUTERS

[www.rate.ro](http://www.rate.ro); Tel.: (01)-224.47.47

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo Registered in U.S. Patent and Trademark Office. Presario and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP. in the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside logo, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



pentium® III